

SPIELVORBEREITUNG

- Die 6 **Kontinenttafeln** werden in die Tischmitte gelegt (die Seite mit nur 1-3 Ortsnamen ist jeweils sichtbar) – Nordamerika, Europa und Asien in eine Reihe, darunter Südamerika, Afrika und Australien.
- Der **Ortsanzeiger** wird zunächst daneben- gestellt – die **Wertungstafel** danebengelegt.
- Jeder Spieler erhält die **Tippkarte**, die **Spielfigur** und die vier **Tippssteine** einer Farbe. Jeder Spieler erhält zusätzlich **zwei Tauschkärtchen**. Die Spielfiguren kommen in die Mitte der Wertungstafel.
- Die **Ortskarten** werden **alle** zusammen gemischt und etwa die Hälfte als Stapel mit der Lösungsseite nach unten bereitgelegt.
- Das **Poster „Weltkarte“** wird während des Spiels nicht benötigt – kann aber nach dem Spiel auf den Tisch gelegt werden, um die Lage der einzelnen Städte und Naturräume auf der Weltkarte zu sehen.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. **Auslegen und Auswahl der Ortskarten**
2. **Eventuelles Tauschen von Ortskarten**
3. **Tipp-Phase**
4. **Auswertung**

1. Auslegen und Auswahl der Ortskarten

Zu Beginn jeder Runde werden so viele Ortskarten vom Stapel neben dem Spielplan ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die Ortskarten werden dabei mit der Aufgaben- seite nach oben gelegt. Kein Spieler darf die Lösungsseite sehen!

Der jüngste Spieler beginnt. Ab der zweiten Runde beginnt derjenige Spieler, dessen Spiel- figur auf der hintersten Position der Wertungs- tafel steht. Er darf zuerst eine der Ortskarten wählen. Danach folgen die anderen Spieler ent- sprechend ihrer Position auf der Wertungsleiste (nur in der ersten Runde reihum im Uhrzeiger- sinn). Der führende Spieler (in der ersten Runde der rechts vom jüngsten Spieler Sitzende) nimmt also die letzte Ortskarte. Die gewählte Ortskarte

legt jeder Spieler vor sich mit der Aufgabenseite nach oben. Die Lösungsseite darf noch nicht angeschaut werden.

⇒ Hinweis: Stehen nach der ersten Runde noch immer Spielfiguren in der Mitte der Wertungs- tafel, kommen sie ausgehend vom jüngsten Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Beispiel: Position der Spielfiguren und Auswahl der Ortskarten



Gelb ist in diesem Beispiel die Spielfigur auf der hintersten Position. Spieler Gelb darf daher als Erster eine der ausliegenden Ortskarten wählen, danach darf Schwarz eine Ortskarte wählen, dann Weiß, dann Blau, dann Orange und Spieler Grün muss die Ortskarte nehmen, die übrig bleibt, da seine Spielfigur auf der vordersten Position steht.

2. Eventuelles Tauschen von Ortskarten

Jeder Spieler hat zwei Tauschkärtchen erhalten. Ein Tauschkärtchen kann man zum Tauschen einer Ortskarte verwenden.



Dazu legt der Spieler das Kärtchen und seine vor ihm liegende Ortskarte zurück in die Schachtel und nimmt sich die oberste Karte vom Stapel als neue Ortskarte. Der Spieler, der am weitesten hinten liegt, entscheidet als Erster, ob er die vor sich liegende Ortskarte tauschen möchte. Danach folgen die anderen Spieler ent- sprechend ihrer Position auf der Wertungsleiste. Im Spielverlauf hat jeder Spieler zweimal die Möglichkeit, seine Ortskarte gegen eine vom Stapel zu tauschen.

3. Tipp-Phase

Jetzt spielen alle gleichzeitig. Jeder Spieler ver- sucht, seinen gewählten Ort auf seiner Tippkarte möglichst genau zu lokalisieren. Hierzu benutzt er seine Tippkarte und platziert darauf 1 bis 4 seiner Tippssteine wie folgt:

- 1 Zunächst **muss** man einschätzen, auf wel- cher **Kontinenttafel** der Ort liegt. Die Randfarben der Kontinenttafeln entsprechen den Farben der Kontinent-Tippfelder auf der Tipptafel. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld der eigenen Tippkarte gelegt.

Beispiel: Auf Kontinenttafel tippen



Der Spieler tippt auf die afrikanische Kontinenttafel mit dem schwarzen Rand.

- 2 Dann kann man einschätzen, ob der Ort im **Westen**, in der **Mitte** oder im **Osten** liegt – gemäß den senkrechten, dicken, farbigen Linien auf der Kontinenttafel. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld (W, M oder O) der eigenen Tippkarte gelegt.
- 3 Mit dem nächsten Stein kann man sich ent- scheiden, ob der Ort im **Norden**, in der **Mitte** oder im **Süden** (N, M, S) liegt und platziert seinen Tippstein auf der eigenen Tippkarte. Durch die- sen Tipp ergibt sich ein Kreuzungsbereich mit Tipp 2 – ein Feld, das durch dünne schwarze Linien in weitere 4 kleine Rechtecke unterteilt ist (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).
- 4 Nun kann man noch tippen, in welchem der 4 **kleinen Rechtecke** der Ort liegt. Den 4 kleinen Rechtecken sind Buchstaben zugeordnet: A, B, C, D

Beispiel: Auf Rechteck tippen

Wenn ein Spieler also meint, dass der Ort in der linken unteren Ecke des Feldes liegt, legt er den Tippstein auf „C“.



Beispiel: 4 Tipps abgeben

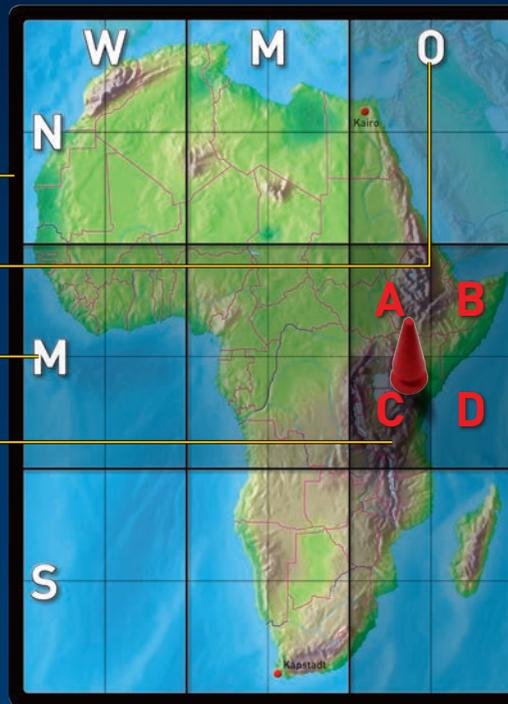


Tipp 1
Kontinent

Tipp 2
West, Mitte oder Ost

Tipp 3
Nord, Mitte oder Süd

Tipp 4
Rechteck A, B, C oder D



Spieler Gelb tippt auf
-O-M-C:

⇒ Hinweis: Den ersten Schritt macht eine Spielfigur von der Mitte der Wertungstafel auf das Pfeilfeld und weitere Schritte dann in Richtung des Pfeils bzw. im Uhrzeigersinn.

- Ist auch nur einer der Tippsteine falsch gesetzt, darf der Spieler mit seiner Spielfigur gar nicht voranziehen.

Danach folgen die anderen Spieler entsprechend der Position ihrer Spielfigur (in der ersten Runde im Uhrzeigersinn). Wer am weitesten von ihnen hinten liegt, kommt als Nächstes an die Reihe.

b) Karte behalten und evtl. Zusatzpunkte am Spielende bekommen

Die Spieler dürfen ihre Karte behalten, wenn sie **mindestens** folgende Anzahl an Tippsteinen **richtig** gesetzt haben:

- Gelbe Ortskarten: alle 4 Tippsteine
- Orange Ortskarten: mind. 3 Tippsteine
- Grüne Ortskarten: mind. 2 Tippsteine

Hat ein Spieler nicht genügend Tippsteine gesetzt oder war einer der Tippsteine falsch gesetzt, kommt die Karte nach der Auswertung zurück in die Schachtel.

Die gewonnenen Karten können am **Spielende Zusatzpunkte** bringen und über den Sieg entscheiden. Es lohnt sich also manchmal, einen weiteren Stein zu setzen, auch wenn man sich nicht ganz sicher ist.

Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet, beginnt die nächste Runde.

WICHTIG:

Ein Spieler muss nicht alle vier Tippsteine setzen – der erste Tipp zum Kontinent muss aber abgegeben werden. Für jeden richtig gesetzten Stein darf der Spieler in der Auswertungsphase ein Feld mit seiner Spielfigur vorziehen. Ist aber auch nur einer der Tippsteine falsch gesetzt, zieht der Spieler gar keine Felder vor! Die Tippsteine muss der Spieler in Reihenfolge ablegen, d. h. er darf Tipp 3 (Norden, Mitte oder Süden) nicht abgeben, wenn er nicht zuvor Tipp 2 (Westen, Mitte oder Osten) gemacht hat.

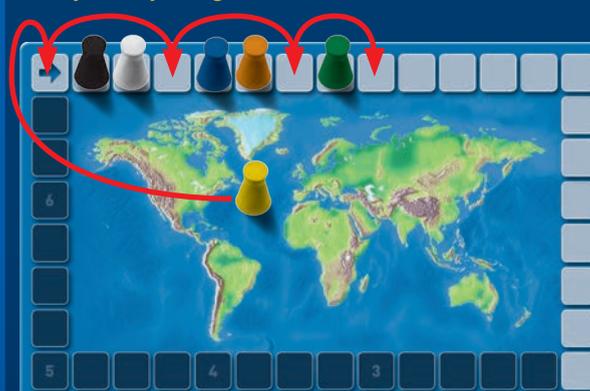
- Sind **alle** seine gesetzten Tippsteine **richtig**, darf er mit seiner Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vorziehen. Hat er z. B. zwei Steine gesetzt, bewegt er seine Spielfigur um 2 Felder voran, hat er alle 4 Steine gesetzt, bewegt er seine Spielfigur um 4 Felder voran – natürlich nur, wenn alle gesetzten Steine auch richtig sind. Felder mit gegnerischen Spielfiguren werden **dabei nicht mitgezählt**, sondern übersprungen.

4. Auswertung

a) Felder auf Wertungsleiste voranziehen

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, der mit seiner Spielfigur am weitesten hinten liegt (in der ersten Runde der jüngste Spieler), beginnt mit der Auswertung. Er stellt den **Ortsanzeiger**, für die anderen Spieler sichtbar, dort auf die Kontinenttafel, wo er den Ort vermutet. Anschließend dreht er seine Karte auf die Lösungsseite um und vergleicht die Lösung mit seinen Angaben auf der Tippkarte, indem er die „Koordinaten“ laut vorliest.

Beispiel: Spielfigur voranziehen



Spieler Gelb hat alle 4 Tippsteine richtig gesetzt und darf vier Felder voranziehen. Mit anderen Spielfiguren besetzte Felder überspringt er dabei einfach.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur die **dunkelblauen Schlussfelder** erreicht. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt.

Beispiel: Spielfigur erreicht Schlussfelder



Orange hat zwei richtige Tipps abgegeben und gelangt dadurch auf die dunkelblauen Felder. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

Anschließend erhalten diejenigen Spieler noch **Zusatzpunkte**, die in einer Kartenfarbe die meisten Ortskarten gesammelt haben. Die Spieler zählen die Karten jeder Farbe, die sie besitzen. Wer die meisten Karten in einer Farbe sammeln konnte, darf **fünf Felder** vorziehen. Bei **Gleichstand** dürfen alle beteiligten Spieler **zwei Felder** vorziehen. Mit dem Vorwärtsziehen beginnt jeweils der Spieler, der am weitesten hinten liegt. Die drei Farben werden nacheinander ausgewertet:

1.  Gelbe Ortskarten
2.  Orange Ortskarten
3.  Grüne Ortskarten

Wer nach der Schlussabrechnung auf der Wertungsleiste vorne liegt, hat gewonnen.

Variante: Für eine längere Partie bei mehr als zwei Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Feld mit der entsprechenden Spielerzahl erreicht oder überschreitet, bei drei Spielern die „3“, bei vier Spielern die „4“ etc. Die aktuelle Runde wird jeweils noch zu Ende gespielt.

ANMERKUNGEN

- Es gibt verschiedene Städte, die ein und denselben Namen haben. In diesem Spiel ist immer die größte oder bekannteste Stadt mit diesem Namen gefragt.
- Bei wenigen Ortskarten sind statt einer **mehrere Lösungen** angegeben, da die Orte sehr nah an einer Trennlinie liegen oder sich die Gebiete, z. B. ein Gebirgszug, über größere Flächen erstrecken. Ein Tipp, der mit **einer** der Angaben übereinstimmt, ist **richtig**.
- Ansonsten sind die Lösungen entsprechend der Lage des **Stadtkerns** gewählt bzw. bei Naturräumen danach, wo sich der **größte Anteil** oder der angegebene Punkt des Naturraums auf der Karte befindet.
- Auf den Kontinenttafeln sind Länder **blaus** dargestellt, die **nicht** zum jeweiligen Kontinent gehören. Blaue Stellen auf den Kontinenttafeln sind für die jeweilige Tafel irrelevant.
- Auf den Kontinenttafeln sind zumeist **nicht die kompletten Kontinente** abgebildet – zugunsten der Größe der abgebildeten Landflächen im Spiel.
- Auf der Australien-Kontinenttafel werden im Norden auch asiatische Inseln abgefragt – die Sundainseln. Dies geschah zugunsten der Größe Asiens auf der Asientafel.
- Auf den Rückseiten der Kontinenttafeln sind auch **Orte** abgebildet, die als Ortskarten nicht vorhanden sind. Wir mussten eine Kartenauswahl treffen, wollten aber auf die Darstellung mancher Orte dennoch nicht verzichten.



Autor: Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der ehemalige Realschullehrer ist zurzeit Hausmann und Spieleautor. Seiner Vorliebe für das Reisen und die Geographie verdanken wir das vorliegende Spiel um die Orte der Erde. Weitere Spiele in dieser originellen Geografie-Spielereihe beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt sind: „Deutschland – Finden Sie Minden?“ und „Europa“.

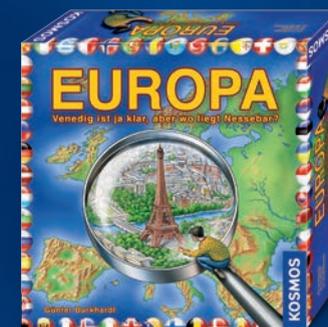


Illustrationen: Marc Margielsky, Bernd Wagenfeld
Gestaltung: SENSIT Communication GmbH, München
Redaktion: Bärbel Schmidts und Arne Bratenstein

© 2013 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

ALLE RECHTE
VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 691882

Lust auf mehr Städte und Länder in EUROPA?



Für 2–6 Spieler
ab 12 Jahren
Art.-Nr. 690687

Dann spielen Sie „EUROPA – Venedig ist ja klar, aber wo liegt Nessebar?“

- > 224 Karten führen Sie durch Europas Städte und Naturräume.
- > Auch hier entscheiden Sie selber, wie genau Sie die Lage eines Ortes auf Ihrer Tipptafel angeben wollen.
- > Die originelle Spielidee gibt es in unserer beliebten Geografiespielereihe für **DEUTSCHLAND, EUROPA** und **DIE WELT**.