REISE UM DIE ERDE

SPIELERISCH DIE WELT ENTDECKEN

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Rio, London, Tokio – wohin wird eure Reise gehen? Besucht mit eurem Around-The-World-Ticket die schönsten und angesagtesten Städte auf der ganzen Welt. Jeder von euch hat seine acht ganz persönlichen Traumziele, seine Big 8, die ihr allein oder auch gelegentlich gemeinsam besucht. Wer zuerst alle Städte auf der Liste bereist hat, gewinnt die Runde. Und je nachdem, wie viele Städte ihr geschafft habt, erhaltet ihr nun Punkte. Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.
Also worauf wartet ihr noch? Rein in den Ferienflieger und nichts wie auf zur Reise um die Erde!

INHALT

• 1 Spielplan

• 94 Stadtkarten (2x jede der 47 Städte)

Vorderseiten

Rückseite

• 4 Spielfiguren (in Gelb, Orange, Blau, Grün)

• 3 Flugzeuge (in Weiß, Silber, Gold)

• diese Anleitung

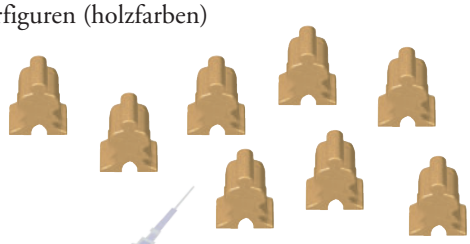
FÜR DIE AUFTRAGSVARIANTE:

• 16 Auftragskarten

Vorderseiten

Rückseite

• 8 Passagierfiguren (holzfarben)



KOSMOS

SPIELVORBEREITUNG

1) Platziert den **Spielplan** zwischen euch in der Tischmitte. Darauf sind 47 Städte abgebildet.

2) Stellt jeweils **1 Flugzeug** auf folgende Städte: **Kinshasa, New York, Peking**. Die Farbe des Flugzeugs spielt dabei keine Rolle. Platziert die Flugzeuge so, dass ihre Vorderseite in die Luft zeigt!

3) Mischt die **94 Stadtkarten** gut durch und gebt jedem Spieler verdeckt **8 Stadtkarten** auf die Hand. Ihr dürft eure Handkarten ansehen, solltet aber darauf achten, dass kein anderer Spieler eure Handkarten sehen kann. In der rechten Box wird eine Stadtkarte im Detail erklärt. Für die Regeln sind aber nur (a) und (e) wichtig.

4) Die restlichen Stadtkarten legt ihr als **verdeckten** Stapel auf das große Feld in Nordamerika. Das ist der **Nachziehstapel**.

5) Das Feld in Sibirien ist der **Ablagestapel**.

6) Zum Schluss wählt jeder Spieler noch seine **Spielerfarbe** und stellt die entsprechende **Spielfigur** auf das **Startfeld** der Punkteleiste.

7) Die **Auftragskarten** und **Passagierfiguren** werden für das Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

(a) Stadtname und Farbe des Kontinents
(b) Illustration der Sehenswürdigkeit
(c) Symbol des Kontinents (für Farbenblinde)
(d) Name des Landes, in dem die Stadt liegt
(e) Punktzahl
(f) Name und Kurzinfo zur Sehenswürdigkeit

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **3 Runden**. Der jüngste Spieler ist Startspieler.

Eine Runde läuft wie folgt ab:
Der aktive Spieler fliegt mit einem **beliebigen** Flugzeug **von** dessen aktueller Position **zu** einer **benachbarten** Stadt. Benachbarte Städte sind mit gestrichelten Linien verbunden. Auf einer Stadt können auch **mehrere** Flugzeuge stehen.

Danach nennt der aktive Spieler **laut** den Namen der Stadt, die er gerade angeflogen hat. Nun prüfen alle Spieler, ob sie die passende Stadtkarte auf der Hand haben. Besitzen ein oder mehr Spieler die zugehörige Stadtkarte, gilt die Stadt als besucht und die Spieler dürfen ihre jeweilige Stadtkarte auf den **Ablagestapel** in Sibirien legen.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug und bewegt ein beliebiges Flugzeug auf eine benachbarte Stadt.

DARAUF MÜSST IHR ACHTEN

• Das Flugzeug muss **mit der Spitze voraus** fliegen. So ist stets ersichtlich, aus welcher Richtung das Flugzeug kommt. Es ist **nicht** erlaubt, auf der gleichen Strecke wieder zurückzufliegen.

• Eine Stadt muss **aktiv** angeflogen werden, damit die passende Stadtkarte abgelegt werden kann. Habt ihr eine der Städte auf der Hand, auf der aktuell ein Flugzeug steht (in Runde 1 sind das Kinshasa, New York und Peking), muss diese Stadt zuerst von einem Flugzeug angeflogen werden, bevor ihr die dazugehörige Stadtkarte ablegen dürft!

• Zu jeder Stadt gibt es 2 Stadtkarten und es ist möglich, dass ein Spieler beide Stadtkarten besitzt. Pro Anflug darfst du aber **nur eine Stadtkarte** ablegen. Um die zweite Stadtkarte ebenfalls abzulegen, muss die Stadt **erneut** angeflogen werden!

1 *Finn zieht das Flugzeug von New York nach Caracas. Dort angekommen bleibt das Flugzeug mit der Spitze nach Südsüdwest stehen. So wissen alle Spieler, dass es aus New York kam.*

2 *Leo ist Startspieler und hat unter anderem New York als Stadtkarte. Er darf sie aber erst ablegen, wenn er oder einer seiner Mitspieler ein Flugzeug aktiv auf New York bewegt, z. B. wenn Sabrina nach Chicago, Finn nach Montreal und anschließend Leo wieder nach New York zieht.*

3 *Sabrina zieht das Flugzeug von New York nach Lissabon. Damit darf kein Spieler das Flugzeug wieder auf der gleichen Verbindung zurück nach New York ziehen. Von Lissabon aus kann das Flugzeug also nur nach Paris, London oder Dakar weiterfliegen.*

RUNDENENDE

Sobald der erste Spieler **alle eigenen Stadtkarten** abgelegt hat, endet die Runde. Die Flugzeuge bleiben für die nächste Runde **auf ihren aktuellen Positionen** stehen. Dann legt jeder Spieler seine **verbliebenen** Stadtkarten offen vor sich ab.

Nun folgt die **Wertung**. Für jede **nicht** besuchte Stadtkarte erhalten die **anderen** Spieler Punkte entsprechend der Punktzahl auf der Stadtkarte.

Anschließend legt ihr alle gewerteten Stadtkarten auf den Ablagestapel. Bevor die neue Runde beginnt, ziehen die Spieler wieder Handkarten vom Nachziehstapel, und zwar wie folgt:
- **9 Stadtkarten** für die Spieler, die in der vorigen Runde **alle eigenen Städte** besucht haben

- **8 Stadtkarten** für alle anderen Spieler

Im seltenen Fall, dass für Runde 3 nicht genug Stadtkarten im Nachziehstapel sind, mischt ihr den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Nachziehstapel.

Neuer Startspieler ist der Spieler mit den wenigsten Punkten auf der Punkteleiste. Bei Gleichstand beginnt der jüngere Spieler.

Wertungsbeispiel
Fatma hat alle Stadtkarten abgelegt. Sie erhält die Punktzahlen aller anderen Spieler: 4 + 4 + 6 + 4 + 3 + 3 = 24

Sabrina hatte noch 2 Stadtkarten übrig. Sie erhält daher die Punktzahlen von Leo und Finn: 6 + 4 + 3 + 3 = 16

Leo hatte noch 3 Stadtkarten übrig und erhält die Punktzahlen von Sabrina und Finn: 4 + 4 + 3 = 11

Finn war kurz davor, die Runde selbst erfolgreich zu beenden und hat nur noch 1 Stadtkarte. Er erhält die Punktzahlen von Leo und Sabrina: 6 + 4 + 3 + 4 + 4 = 21

Jetzt gibt es neue Stadtkarten: Sabrina, Leo und Finn bekommen 8 Stadtkarten. Fatma hat die Runde beendet, daher erhält sie 9 Stadtkarten. Nun beginnt die neue Runde mit Leo als neuem Startspieler, da er die wenigsten Punkte auf der Punkteleiste hat.

Sabrina

Leo

Finn

SPIELENDE

Nach drei Runden endet das Spiel. Wer nun auf der Punkteleiste am weitesten vorne liegt, gewinnt und darf sich Globetrotter nennen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der dritten Runde mehr Stadtkarten abgelegt hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

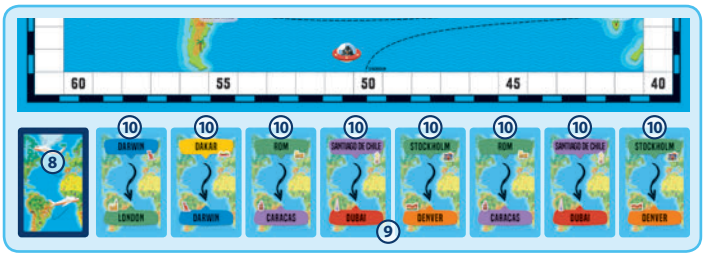
VARIANTE AUFTRÄGE

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

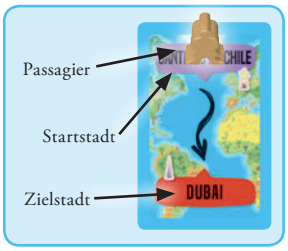
SPIELVORBEREITUNG

8) Mischt zusätzlich die **16 Auftragskarten** und legt sie verdeckt unterhalb des Spielplans bereit. Das ist der **Auftragsstapel**.

9) Davon zieht ihr **8 Auftragskarten** und legt sie offen rechts daneben.



10) Auf jede Auftragskarte stellt ihr anschließend 1 Passagier auf die obere Stadt. Das ist die jeweilige Startstadt (siehe rechts).



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über **2 Runden**.

Ziehst du als **aktiver Spieler** mit einem Flugzeug auf eine **Startstadt**, **kannst** du diesen Auftrag annehmen. Lege dazu die Auftragskarte **verdeckt** vor dir ab und stelle den Passagier darauf. Für den angenommenen Auftrag wird **kein** neuer Auftrag aufgedeckt. Pro Runde gibt es also nur maximal 8 Aufträge.

Ziehst du als **aktiver Spieler** mit einem Flugzeug auf die **Zielstadt** deines Auftrags, **kannst** du diesen Auftrag erledigen. Decke die Auftragskarte um und lege sie vor dir ab.

Achtung: Es ist erlaubt, **mehrere** Aufträge anzunehmen. Wenn du einen Auftrag annimmst oder erledigst, kannst du allerdings **nicht gleichzeitig** eine Stadtkarte ablegen! Du musst dich also entscheiden, ob dir der Auftrag **oder** das Ablegen der Stadtkarte wichtiger ist.

RUNDENENDE

Auch hier endet die Runde, sobald der erste Spieler **alle eigenen Stadtkarten** abgelegt hat.

Bei der Wertung erhaltet ihr wie folgt Punkte:

- **1 Punkt** für die **anderen** Spieler für jede **nicht** besuchte Stadtkarte
- **1 Punkt** für die **anderen** Spieler für jeden **nicht** erledigten Auftrag
- **2 Punkte** für jeden **erledigten** Auftrag für den **Besitzer** des Auftrags

Alle noch offen ausliegenden oder gewerteten Auftragskarten kommen zurück in die Spieleschachtel. Anschließend werden die verbliebenen 8 Auftragskarten aufgedeckt und **jeder Spieler erhält 8 Stadtkarten** vom Nachziehstapel.

Die Autoren:

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 Reise um die Erde. Weitere beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt erschienene Spiele sind unter anderem: Deutschland – Finden Sie Minden, Europa – Paris ist ja klar, aber wo liegt Córdoba? und Die Welt.

Wolfgang Kramer erfindet seit über 40 Jahren Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als erster deutscher Autor im Hauptberuf. Weitere beim Kosmos Verlag erschienene Spiele sind unter anderem: Wettpuzzeln auf dem Bauernhof und Nauticus.

Die Autoren und Kosmos danken allen Testspielern und Regellesern und allen, die an der Realisation dieses Spiels beteiligt waren.

Die abgebildeten Wahrzeichen stellen eine Auswahl an verschiedenen Sehenswürdigkeiten in den Städten und ihrer näheren, manchmal auch weiteren Umgebung dar und erheben keinen Anspruch darauf, die wichtigsten, relevantesten oder bedeutendsten Sehenswürdigkeiten zu sein. Zudem bedauern wir, dass die direkte Verbindung Stockholm-Sydney derzeit aus physikalischen Gründen leider nicht verfügbar ist ;-)

Autoren: Günter Burkhardt & Wolfgang Kramer
Redaktion: Michael Sieber-Baskal
Illustration & Gestaltung: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

Art.-Nr. 692773

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de