

Reis rond de Wereld

Spel voor 2-6 personen.

Het spel omvat: 1 plan, 1 teerling, 284 stedenkaarten (Europa 57, Afrika 46, Amerika 88, Azië 69, Australië 24), 6 kegels en 6 vlagjes met 6 verschillende kleuren.

Spelregel

Deze die het spel leidt moet aandachtig het verloop ervan volgen; hij geeft vooreerst aan ieder een kegel en een vlagje van dezelfde kleur. Dan legt hij de omgekeerde kaarten voor zich in 5 pakjes die zich kenmerken door de kleur der 5 werelddelen. Een door het toeval aangewezen speler ontvangt een kaart van het eerste pakje; de volgende ontvangt een kaart van het volgende pakje en zo voort. Indien er 6 spelers zijn, ontvangt de zesde een kaart van het 1^e pakje.

Nu ziet ieder van uit welke stad hij zijne wereldreis moet beginnen en naar dewelke hij moet terugkeren; hij plaatst er zijn vlagje. Welke steden moet hij langskomen tijdens zijn reis? Dit komt men te weten door de vier volgende kaarten die door de spelleider uitgedeeld worden, wel in acht nemende de regel dat iedere speler een kaart van elke kleur ontvangt, 't zij in totaal vijf. (Natuurlijk kan men overeenkomen méér kaarten uit te delen volgens de duur van het spel. In dat geval, deelt de spelleider in volgorde één of meerdere kaarten van ieder pakje uit, steeds met verschillende kleur).

Voor de speler komt het er op aan de kortste weg te kiezen en te zien langs welke steden hij vooraf wenst voorbij te reizen. De winnaar is deze die het eerst terug is.

Men werpt de teerling ieder om de beurt: men gaat met de kegel evenveel steden vooruit als de teerlingen punten vertonen. Als een speler een stad bereikt of voorbijgaat, die hij moet bezoeken, dan geeft hij de overeenstemmende kaart aan de spelleider; deze mengelt ze niet met de kaarten der andere pakjes, zodat andere steden kunnen bezocht worden tijdens de volgende partijen. Zo verloopt iedere partij op een andere wijze en laat toe meer dingen te leren kennen.

Men mag vooruitgaan in alle richtingen; doch met een enkele worp mag men niet eerst vooruit en dan achteruit gaan, hetgeen soms punten kan doen verliezen wanneer men aan de hoofden der lijnen komt. Men mag niet over zijn eigen kegel of zijn vlagjes gaan, en ook niet over deze der anderen. Er dient gewacht te worden tot de volgende worp en deze regel naleven dat 2 figuren zich niet tezelvertijd in een stad mogen bevinden.

Om het spel te vergemakkelijken, worden de steden die op de kaarten staan, afgebeeld door een wit punt. De rode lijnen zijn spoorwegen, de blauwe luchtlijnen en de gele scheepvaartlijnen.

Het is slechts mogelijk zich van één enkel vervoermiddel te bedienen per teerlingworp, doch het is veroorloofd halt te houden op de vliegvelden en in de havens om bij de volgende worp het meest interessante vervoermiddel te gebruiken. Voor de reizen per schip, (gele lijnen), is de teerlingworp slechts geldig voor een enkele reis. Deze die het eerst terugkeert en zijn laatste kaart heeft afgegeven, wint.

Spelen van Ravensburg N^o 5577 fl.



Made in Germany

Uitgave Otto Maier Ravensburg