GLOBETROTTER

ERKUNDE DIE WELT!

ab 12 Jahren, für 2 – 6 Spieler

SPIELMATERIAL

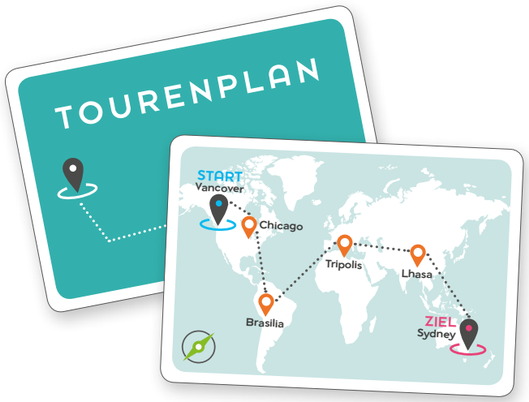
- Spielplan mit Drehpfeil
- 20 Tourenpläne
- 10 Airport-Karten
- 69 Ansichtskarten
- 201 Reisekarten
- 50 Tickets
- 20 Meilensteine
- 6 Spielfiguren

VORBEREITUNG

1 **Drehpfeil** auf dem Spielplan montieren (in Ausstanzung im Kompass).

2 Die drei **Spielplanteile** zusammenfügen und in die Tischmitte legen.

3 **Tourenpläne** mischen. Jeder Spieler zieht einen Tourenplan und legt ihn offen vor sich. Restliche Tourenpläne in Spielschachtel legen.



4 Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur,** die er auf das Startfeld stellt, das auf seinem Tourenplan angegeben ist.

5 Jeder nimmt sich **je 1 Ticket Flugzeug/Schiff** und **je 2 Tickets Zug/Bus.** Eigene Tickets verdeckt vor sich auf den Tisch, den Rest verdeckt neben den Spielplan legen.

6 Die **Meilensteine** auf das auf dem Spielplan vorgesehene Feld legen.

Reisekarten

Airportkarten

7 **Reise-, Ansichts- und Airportkarten** getrennt mischen und auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan legen.

Ansichtskarten

LOS GEHT'S

Vor dem ersten Spiel lesen Sie bitte die spieltechnischen Anmerkungen auf Seite 5.

SPIELZIEL

Wer als Erste(r) mit 4 Meilensteinen und mindestens 3 Ansichtskarten sein Reiseziel erreicht, gewinnt. Der Tourenplan bestimmt dein Startfeld, deine Reisestationen und dein Reiseziel. Die vier Reisestationen musst du in der vorgegebenen Reihenfolge ansteuern. Erreichst du eine Reisestation, nimmst du dir einen Meilenstein. Auf einem Zahlenfeld bekommst du die Ansichtskarte, deren Zahl mit der Spielfeldzahl korrespondiert.

Tickets für Flugzeug, Schiff, Zug oder Bus sowie richtige Antworten auf Fragen bringen dich vorwärts. Liebst du das Risiko, kannst du auch als blinder Passagier ohne passendes Ticket reisen. Und manchmal gibt ein überraschendes Ereignis deiner Reise eine neue Richtung.

SPIELABLAUF

Es wird reihum gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, lasse dir von deinem linkem Mitspieler eine Frage deiner Wahl (Frage 1, 2 oder 3) von der obersten Reisekarte des Stapels vorlesen. Zuvor nennt der Vorlesende den Erdteil, auf den sich die Fragen beziehen (oben rechts auf der Karte).

Und so geht es weiter:

Bei richtiger Antwort: Drehe den Pfeil. Das Symbol, auf das der Pfeil zeigt, bestimmt, wie du mit deiner Figur ziehen kannst – siehe „Bedeutung der Symbole“. Vor dem Zug legst du ein dem Symbol entsprechendes Ticket verdeckt aus. Anschließend ziehst du dir verdeckt ein neues Ticket aus dem Vorrat.

Bitte Reihenfolge einhalten: *Pfeil drehen, Ticket verdeckt auslegen, neues Ticket ziehen, Spielfigur bewegen, ausgelegtes Ticket in Vorrat geben.*

Bei falscher Antwort: Du darfst nur 1 Feld weiterziehen.

Wenn dir ein Ereignis vorgelesen wird: Folge der Anweisung – du brauchst kein Ticket, außer es ist in der Anweisung vorgegeben.

REISEN OHNE REISEKARTE UND PFEIL DREHEN

Ist dein Startfeld ein Feld mit Schiffssymbol, darfst du schon beim ersten Zug mit dem Schiff reisen ohne eine Frage beantworten zu müssen, aber mit Schiffsticket.

Kommst du im Spielverlauf auf ein Feld mit Schiffs- oder Flugzeugsymbol, darfst du bei deinem nächsten Zug mit dem entsprechenden Verkehrsmittel weiterreisen – ebenfalls ohne eine Frage beantworten zu müssen, aber mit entsprechendem Ticket. **Du landest nach einer Schiffs- oder Flugzeugreise automatisch wieder auf einem Feld mit entsprechendem Symbol. In diesem Fall musst du bei deinem nächsten Zug wieder eine Frage beantworten.**

REISEN OHNE PASSENDES TICKET

Besitzt du kein passendes Ticket für deine Flug-, Schiffs-, Zug- oder Busreise, hast du drei Möglichkeiten:

Blinder Passagier: Du legst verdeckt ein Ticket aus, das nicht dem angezeigten Symbol entspricht und nimmst wie oben beschrieben ein neues Ticket aus dem Vorrat. Dein linker Mitspieler darf auf Wunsch das ausgelegte Ticket sehen, bevor du mit deiner Spielfigur weiterziehst. Ist es korrekt, gibt er dir eine seiner Ansichtskarten – hat er noch keine, nimmst du dir eines seiner Tickets. Hast du ein falsches Ticket ausgelegt, musst du zu deinem Startfeld zurück – das falsche Ticket kommt in den Ticketvorrat.

Upgrade: Statt eines Flug- bzw. Schiffstickets kannst du 3 Bustickets oder 2 Zugtickets auslegen.

Stehenbleiben: Hast du kein passendes Ticket und ist es dir zu riskant als blinder Passagier weiterzureisen, kannst du auf deinem Feld stehenbleiben und in der nächsten Runde einen neuen Versuch starten.

MEILENSTEINE UND ANSICHTSKARTEN SAMMELN

Du bekommst einen **Meilenstein,** wenn du eine Reisestation deines Tourenplans erreichst. Kommst du ein zweites Mal auf dieses Feld, gibt es keinen Meilenstein mehr.

Immer wenn du auf ein Zahlenfeld ziehst, darfst du dir die entsprechende **Ansichtskarte** nehmen – vom Stapel oder ggf. von einem Mitspieler, der zuvor schon auf diesem Feld war.

SPIELENDE

Es gewinnt, wer mit 4 Meilensteinen und mindestens 3 Ansichtskarten sein Reiseziel erreicht.

BEDEUTUNG DER SYMBOLE RUND UM DEN KOMPASS

FLUGZEUG: Lege ein Flugticket aus, ziehe zum nächsten Feld mit Flugzeugsymbol und nimm die oberste Airportkarte vom Stapel. Reise zu einer auf der Karte genannten Destination deiner Wahl (außer den gestrichenen). Gib die Karte anschließend zurück in den Stapel.

SCHIFF: Lege ein Schiffsticket aus und ziehe zum nächsten Feld mit Schiffssymbol. Von dort darfst du gemäß der vorgegebenen Schifffahrtslinien (blau gepunktete Linien) 1 bis 3 Häfen weiterreisen.

Ist das nächste Feld mit Flugzeug- bzw. Schiffssymbol auch die nächste Station deines Tourenplans, darfst du dort stehenbleiben und dir einen Meilenstein nehmen. Du brauchst in diesem Fall kein Ticket.

ZUG: Lege ein Zugticket aus und ziehe 1 bis 6 Felder weiter.

BUS: Lege ein Busticket aus und ziehe 1 bis 4 Felder weiter.

ZU FUSS: Ziehe 1 bis 2 Felder weiter. Hier ist kein Ticket notwendig.

1 bis x Felder bedeutet, dass du selbst entscheidest, wie viele Felder innerhalb des genannten Zahlenbereichs du ziehen möchtest. Das Feld, auf dem die Spielfigur steht, wird nicht mitgerechnet. **Es besteht kein Zugzwang!** Wenn das gedrehte Symbol für deine Reiseplanung ungünstig ist, musst du den Zug nicht ausführen.

SPIELTECHNISCHE HINWEISE

- Es dürfen nur max. 2 Spielfiguren auf einem Feld stehen.
- Sind im Vorrat keine Tickets mehr, legt jeder Spieler eines seiner Tickets in den Vorrat. Hat ein Spieler keine Tickets mehr, darf er sich 2 Tickets aus dem Vorrat nehmen.
- Die Infotexte auf den Ansichtskarten sind für den Spielablauf nicht relevant. Ob die Texte vorgelesen werden sollen, wenn Spieler Ansichtskarten sammeln, kann die Spielrunde entscheiden.
- Ist eine Verkürzung der Spieldauer gewünscht, kann vereinbart werden, dass nur 2 oder 3 Reisestationen angesteuert werden müssen. Und/oder: Die Reisestationen werden nicht in der vorgegebenen, sondern in beliebiger Reihenfolge abgereist.

REDAKTIONELLE HINWEISE

Spielbarkeit ist wichtiger als Vollständigkeit. Wir haben bei den Spielfeldern auf eine gleichmäßige Verteilung mit ausreichend Abstand zwischen den Feldern geachtet. Der Spielplan bietet trotz diesem „Mut zur Lücke“ eine vielseitige Auswahl an Städten und Sehenswürdigkeiten.

Für alle geographischen Bezeichnungen wurde die deutsche Schreibweise verwendet.

Alle Rechte vorbehalten
© 2018 Grubbe Media GmbH
www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH
Redaktion/Lektorat: Gerhard Grubbe / Dr. Claudia Hellmann
Kartentexte: Florian Heine, Gerhard Grubbe, Alzbeta Lettowsky, Stefan Wilfert, Marcelina Wittmann

Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de
Martina Dobrindt, Björn Hölle
Bildnachweis: AdobeStock; iStock by Getty Images; Erik Albers/Wikipedia; Shahnoor Habib Munmun/Wikipedia; 三猎/Wikipedia; Joachim Schmillen