



UN FINE SETTIMANA A ROMA

SPIELEND DIE STADT ENTDECKEN

UND ITALIENISCH LERNEN ab 14 Jahren, für 2–5 Spieler

Spielidee

Die Spieler unternehmen eine Sightseeing-Tour durch Rom. Jeder Spieler bewegt sich von seinem Startfeld aus mit seiner Spielfigur auf den Planquadraten durch die Stadt. Dabei steuert er gezielt die eingezeichneten Sehenswürdigkeiten an. Dort angekommen muss er Fragen beantworten, um Bildkarten zu sammeln oder loszuwerden. Er verdient sich außerdem durch das richtige Beantworten der Fragen sein Fahrgeld für Taxi, Bus und Metro. Mit etwas Taktik und Würfelglück kann er sich Vorteile verschaffen und dabei auch seine Mitspieler etwas ärgern.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren und je 4 Markierungschips in der Farbe der Spielfiguren
- 5 Arrivo-Karten
- 295 Fragekarten
- 50 Bildkarten zu den auf dem Spielplan eingezeichneten Sehenswürdigkeiten Roms
- 1 Würfel
- 60 Fahrchips



Wie gut sind Ihre Italienischkenntnisse?






Das Spiel trägt der Tatsache Rechnung, dass die Italienischkenntnisse der Spieler in der Regel unterschiedlich sind. Deshalb ist die erste Frage auf den Fragekarten sprachlich einfacher (Level 1) und die zweite Frage etwas anspruchsvoller (Level 2). Vor Spielbeginn wird für jeden Spieler festgelegt, auf welchem Level er spielt. Spielt er Level 1, beantwortet er jeweils die erste Frage auf der Fragekarte, bei Level 2 die zweite Frage. Helfen Sie den weniger Sprachgeübten! Es schmälert die Gewinnchancen der einzelnen Spieler nicht, wenn man sich in der Spielrunde bei Aussprache- oder Verständnisproblemen gegenseitig hilft. Es gibt übrigens zwei Arten von Fragen: Zum einen allgemeine Wissensfragen, zum anderen Fragen zur italienischen Sprache.



Vorbereitung

1. den Spielplan in die Tischmitte legen
2. jeder Spieler nimmt sich 1 Spielfigur, 2 Markierungschips in der Farbe seiner Spielfigur und 3 Fahrchips
3. die Spieler legen fest, auf welchem Level der Einzelne spielt (siehe Anmerkung auf Seite 1)
4. Arrivo-Karten mischen – jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte
5. jeder Spieler platziert seine Spielfigur auf dem Startfeld, das auf seiner Arrivo-Karte angegeben ist
6. Bildkarten mischen und an jeden Spieler 2 Karten ausgeben, die er offen vor sich auslegt. Restliche Bildkarten im Stapel neben den Spielplan legen
7. die Fragekarten mischen und in den Einsatz der Spielschachtel legen

Bedeutung der Würfelsymbole

-  **Fußgänger** – 1 Feld ziehen, keine Fahrtkosten
-  **Joker** – 1 bis 4 Felder ziehen, keine Fahrtkosten
-  **Taxi** – 1 bis 4 Felder ziehen, Fahrtkosten 2 Chips
-  **Bus** – 1 oder 2 Felder ziehen, Fahrtkosten 1 Chip
-  **Metro** – Auf eine der nächstliegenden Metro-Stationen ziehen und von dort aus beliebig viele Stationen der entsprechenden Metro-Linie fahren. Nächstliegend bedeutet: eine Metro-Station auf dem Planquadrat, auf dem sich die Spielfigur gerade befindet, oder auf einem direkt angrenzenden Planquadrat. Liegt die Station 2 Felder oder mehr entfernt, darf nicht gezogen werden. Fahrtkosten: 1 Chip bis 3 Stationen, 2 Chips ab 4 Stationen.

Wer gewinnt?

Wer zuerst seine 2 Bildkarten losgeworden ist, mindestens 2 neue Bildkarten gesammelt hat und dann wieder zurück an sein Startfeld kommt, ist der Gewinner des Spiels.

Anmerkung: Wenn Sie die Spieldauer verlängern möchten oder die Runde nur aus 2 oder 3 Spielern besteht, empfiehlt es sich, mit jeweils 3 oder 4 abzugebenden und neu zu sammelnden Bildkarten zu spielen (in diesem Fall werden bei Spielbeginn 3 oder 4 Bildkarten und die entsprechende Anzahl Markierungschips an die Spieler verteilt).





Los geht's

Jeder Spieler schaut sich seine Bildkarten an. Er erkennt an den auf der Bildkarte angegebenen *Koordinaten oder der Bildnummer*, zu welchen Planquadraten er ziehen muss. Er legt seine Markierungschips auf die Sehenswürdigkeiten auf dem Spielplan, zu denen er Bildkarten besitzt.

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht seine Figur entsprechend dem gewürfelten Symbol. Der Spieler kann geradeaus in alle Richtungen ziehen, aber nicht diagonal. Er darf während eines Zuges nicht „abbiegen“ oder vor- und zurückziehen.

Kommt er auf ein Planquadrat *mit einer Sehenswürdigkeit, zu der er eine Bildkarte besitzt (Feld mit einem seiner Markierungschips)*, zieht der Spieler rechts von ihm eine Fragekarte und liest sie laut vor. Beantwortet der Spieler die Frage richtig, darf er seine **Bildkarte abgeben** (er legt sie auf den Bildkartenstapel) und sich **einen Fahrchip nehmen**. *Anschließend entfernt er seinen Markierungschip vom entsprechenden Spielfeld.*

Kommt er zu einer Sehenswürdigkeit, *auf der kein Markierungschip liegt* (weder ein eigener, noch der eines Mitspielers), beantwortet er ebenfalls eine Frage. Liegt er richtig, darf er **einen Fahrchip nehmen** und sich die zur Sehenswürdigkeit gehörende **Bildkarte aus dem Stapel nehmen**. Befindet sich diese Karte bereits im Besitz eines anderen Spielers, *nimmt er ihm diese ab!*

Die Reihenfolge, in der die Spieler versuchen, ihre Bildkarten loszuwerden oder neue Bildkarten zu sammeln, bleibt dem Einzelnen überlassen.

Hinweis: Die Spieler legen ihre Bildkarten offen vor sich, damit sie von den Mitspielern eingesehen werden können (und diese damit die Möglichkeit haben, den anderen Spielern gezielt Bildkarten „abzujagen“).

Der Spieler, der seine bei Spielbeginn erhaltenen 2 Bildkarten losgeworden ist und mindestens 2 neue Bildkarten gesammelt hat, *macht sich auf den Rückweg zu seinem Startfeld*. Landet er auf dem Weg dorthin auf Planquadraten mit Sehenswürdigkeiten (ohne Markierungschips), muss er ebenfalls Fragen beantworten. Liegt er richtig, darf er **1 bis 3 Felder weiterziehen**, liegt er falsch, muss er eine **Bildkarte abgeben** (er legt sie auf den Bildkartenstapel).

Er muss mit seinem Würfelwert genau das Startfeld erreichen. Passt das gewürfelte Symbol nicht, bleibt er stehen und hat erst bei der nächsten Runde wieder die Chance, ins Ziel zu kommen.

Route
planen

Würfeln
und ziehen

Bildkarten
loswerden

Bildkarten
sammeln

Rückweg
antreten

Zieleinlauf



Was passiert, wenn ...

... ein Spieler eine Frage nicht richtig beantwortet hat?

Pech gehabt – er geht leer aus. Er muss in der nächsten Runde weiterziehen und kann erst in einer späteren Runde wieder auf dieses Feld rücken. Ist er bereits auf dem Rückweg zu seinem Startfeld muss er eine seiner Bildkarten abgeben.

... ein Spieler auf ein Planquadrat kommt, auf dem mehrere Sehenswürdigkeiten eingezeichnet sind?

Der Spieler kann – bei richtiger Beantwortung einer Frage – auswählen, welche Bildkarte der in diesem Planquadrat befindlichen Sehenswürdigkeiten er nimmt. (Dies gilt nur für Sehenswürdigkeiten, auf denen kein Markierungschip liegt.) Es empfiehlt sich, eine Sehenswürdigkeit zu wählen, dessen dazugehörige Bildkarte im Besitz eines Mitspielers ist.

... ein Spieler keine Fahrchips mehr besitzt?

Er kann jederzeit während des Spiels Bildkarten für 2 Fahrchips an seine Mitspieler verkaufen – sofern ein Mitspieler bereit ist, zu kaufen. Sind mehrere Mitspieler dazu bereit, entscheidet der Spieler, an wen er verkauft.

Alternativ kann er eine seiner gesammelten Bildkarten auf den Stapel zurücklegen und dafür einen Fahrchip nehmen. (Dies gilt natürlich nicht für die Bildkarten, die er loswerden muss!) Besitzt der Spieler keine Bildkarten zum Tauschen, kann er nur weiterziehen, wenn er das Joker- oder Fußgänger-Symbol würfelt.

... der Spieler auf ein Planquadrat kommt, auf dem schon eine Spielfigur steht?

Er schlägt die gegnerische Spielfigur – sie muss auf ihr Startfeld zurück. Der gegnerische Spieler kann dies verhindern, wenn er an den Spieler, der ihn schlagen kann, 1 Bildkarte (aber keine, die er loswerden muss) oder 2 Fahrchips abgibt.

Viel Spaß!



Alle Rechte vorbehalten
© 2010 Grubbe Media GmbH
www.grubbemedia.de

Idee und Konzeption: Inez Sharp / Gerhard Grubbe
Inhalte: Mitglieder und freie Mitarbeiter des ADESSO-Redaktionsteams – www. adesso-online.de
Rossella Dimola, Chefredakteurin ADESSO
Mario Trabalza, Stellvertr. Chefredakteur ADESSO
Autoren: Marina Collaci und Anna Mandelli

Übersetzung und Lektorat: Andrea Balzer, Monica Guerra, Agnes Luk, Isadora Mancusi
Design: agenten.und.freunde.de – www.a-u-f.de
Björn Hölle, Martina Dobrindt
Bildredaktion: Isadora Mancusi
Kartografie: Astrid Fischer-Leitl
Bildnachweis: © Bildagentur Huber/Sime