

Rund um die Welt

Eine Weltreise für Kinder

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 110 Frage- und Antwortkarten
- 6 Spielfiguren
- 1 Augenwürfel
- Spielanleitung



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan auf den Tisch, so dass jeder ihn gut erreichen kann. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie zum Startfeld bei New York in Nordamerika (das ist der Kontinent, der blau ist).



Schaut euch den Spielplan genau an. Ihr erkennt sofort die Kontinente Nordamerika (**blau**), Südamerika (**rot**), Antarktis (**weiß**), Afrika (**braun**), Europa (**grün**), Asien (**gelb**) und Australien (**orange**). In jedem Kontinent seht ihr einen oder mehrere Kreise mit Zahlen. Diese Zahlen stehen für die verschiedenen Länder, die auf den Fragekarten gesucht werden!

Mischt die 110 Fragekarten und legt sie bereit. Der jüngste Spieler bekommt den Würfel. Und schon kann es losgehen!

Spielziel

Sei der erste Spieler, dem eine ganze Reise um die Welt gelingt. Wer zuerst im Ziel in Washington ankommt, gewinnt das Spiel!



Spielablauf

Wer an der Reihe ist, durchläuft in seinem Zug zwei Phasen:

1. Würfeln und Spielfigur bewegen
2. Eine Frage beantworten

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Würfeln und bewegen

Wirf den Würfel und bewege deine Spielfigur um so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie der Würfel anzeigt. An manchen Stellen hast du die Wahl zwischen zwei Routen, in diesem Fall darfst du dir deine Route aussuchen!

Würdest du auf einem Feld landen, auf dem schon ein Mitspieler steht, so gehst du auf das nächste freie Feld.

2. Eine Frage beantworten

Ziehe nun die oberste Karte vom Stapel mit den Fragekarten und lies die Frage vor. Zeige auch allen Mitspielern das Bild, aber seht euch die Rückseite noch nicht an! Falls du noch nicht lesen kannst oder gerade lesen lernst, kann dir natürlich auch ein Mitspieler beim Lesen helfen!

Weißt du, nach welchem Land gefragt wird? Oder bist du dir nicht sicher? Du musst dich jetzt entscheiden, wie viel du dir zutraust. Wähle eine der drei Möglichkeiten:

1) Einfach: Rate, ob sich das Land auf deinem Kontinent befindet!

Du darfst raten, ob das Land, das gesucht wird, auf dem Kontinent ist, auf dem deine Spielfigur gerade steht. Sobald du deinen Tipp abgegeben hast, drehst du die Karte um. Vergleiche die Farbe des Feldes, auf dem du stehst, mit der Farbe des Kreises. Stimmen die Farben überein, befindest du dich im selben Kontinent wie das gesuchte Land. Andernfalls ist das gesuchte Land woanders. Hast du richtig geraten, darfst du **1 Feld weiterziehen**. Hast du falsch geraten, passiert nichts. Lege in beiden Fällen die Karte unter den Stapel mit den Fragekarten.



Auch wenn du die Frage nicht beantworten kannst, ist das in Ordnung. Manchmal ist es besser zuzugeben, wenn man etwas nicht weiß. Bei diesem Spiel kann man dafür belohnt werden!

Beispiel:

Sebastian zieht die Karte mit der Frage „Wo liegt die Golden Gate Bridge?“. Er hat noch nie von dieser Sehenswürdigkeit gehört, also entscheidet er sich für die einfachste Schwierigkeit. Er steht gerade in Deutschland. Da er glaubt, dass die Golden Gate Bridge nicht in Europa ist, sagt er „Ich glaube nicht, dass die Golden Gate Bridge auf meinem Kontinent liegt!“ Er dreht die Karte um und sieht sofort, dass die Golden Gate Bridge in San Francisco (in Nordamerika) liegt. Also hatte Sebastian Recht und darf ein Feld weiterziehen.

2) Mittel: Du glaubst, den Kontinent der richtigen Antwort zu kennen.

Wenn du nicht genau weißt, welches Land gesucht wird, aber du glaubst den Kontinent zu wissen, darfst du auf diesen tippen.

Zeige mit einem Finger auf den Kontinent und nenne ihn laut.

Bevor du nun die Antwort kontrollierst, dürfen deine Mitspieler auch auf einen Kontinent tippen, sofern sie denken, dass du dich für den falschen Kontinent entschieden hast. Wer möchte, zeigt mit seinem Finger auf einen anderen Kontinent. Nun deckst du die Karte auf und schaust nach, welcher Kontinent der richtige ist.

Dies erkennst du am Kreis mit der richtigen Zahl.

Hast du richtig getippt? Dann darfst du **3 Felder weiterziehen**. Hast du falsch geraten, passiert nichts. Hat ein **Mitspieler richtig getippt** (das kann nur passieren, wenn du falsch getippt hast!), darf er **3 Felder weiterziehen**. Hat ein **Mitspieler** aber **falsch getippt**, so muss er **3 Felder zurückziehen**! Dabei kann man aber nicht hinter das Startfeld zurückfallen.



Leg die Karte dann unter den Stapel mit den Fragekarten.

Manche Fragen beziehen sich auf ein Meer. In diesem Fall musst du nur einen der Kontinente nennen, die an dieses Meer grenzen.

Beispiel:

Simone ist dran. Ihre Frage lautet „Wo ist die Akropolis?“. Sie ist sich ziemlich sicher, dass die Akropolis in Europa steht, weiß aber nicht genau, in welchem Land. Sie zeigt auf Europa und sagt „Ich glaube, dass die Akropolis in Europa liegt!“. Patrick glaubt, dass die Akropolis in Afrika ist. Er zeigt auf Afrika und sagt „Ich denke, dass du falsch liegst. Die Akropolis ist in Afrika!“ Florian denkt, dass Simone Recht hat, weswegen er auf kein Land zeigt.

Dann dreht Simone die Karte um: sie hatte Recht, die Akropolis ist in Europa. Dafür darf sie drei Felder weiterziehen. Patrick hat falsch getippt und muss drei Felder zurückziehen. Florian bleibt stehen, wo er ist.

3) Schwer: Du weißt genau, um welches Land es sich handelt!

Wenn du dir sicher bist, welches Land gesucht wird, solltest du diese Schwierigkeitsstufe wählen. Zeige mit einem Finger auf das gesuchte Land und nenne danach die dazugehörige Zahl.

Bevor du nun die Antwort kontrollierst, dürfen deine Mitspieler auch auf ein Land (und die dazugehörige Zahl) tippen, sofern sie denken, dass du dich für das falsche Land entschieden hast. Wer möchte, zeigt mit seinem Finger auf ein anderes Land und sagt die Zahl laut. Nun deckst du die Karte auf und schaust nach, welches Land gesucht ist. Dieses erkennst du am Text und dem Kreis mit der Zahl. Hast du richtig getippt? Dann darfst du

5 Felder weiterziehen. Hast du falsch geraten, passiert nichts.

Hat ein **Mitspieler richtig getippt** (das kann nur passieren, wenn du falsch getippt hast!), darf er **5 Felder weiterziehen.** Hat ein

Mitspieler aber falsch getippt, so muss er **5 Felder zurückziehen!**

Dabei kann man aber nicht hinter das Startfeld zurückfallen.

Lege die Karte dann unter den Stapel mit den Fragekarten.



Nachdem du die Karte unter den Stapel gelegt hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielende:

Sobald der erste Spieler das Zielfeld in Washington erreicht, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen! Erreichen mehrere Spieler das Feld gleichzeitig, gewinnen sie alle!



NORIS-SPIELE © 2017
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 601 1634

Grafik / Design: Michael und Heidemarie Rüttinger;
Fiore GmbH

Autor: Michael Rüttinger

Redaktion: Markus Müller, Jana Michels



Die Community App für alle
Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos
herunterladen!

