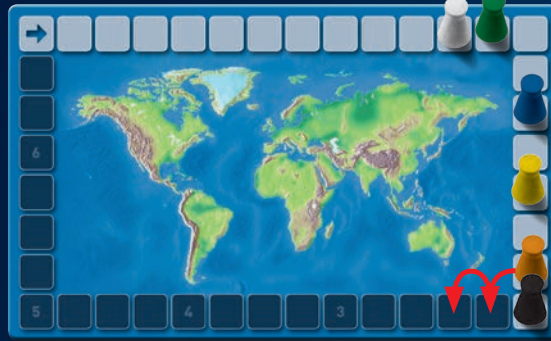


Spielende

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur eines der **dunkelblauen Felder** betritt, läutet er das Spielende ein. Die aktuelle Wertung wird noch zu Ende geführt. Anschließend findet eine Schlusswertung statt.

Beispiel: Spielfigur erreicht Schlussfelder




Orange hat zwei richtige Tipps abgegeben und gelangt dadurch auf die dunkelblauen Felder. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.


Schlusswertung


a) Punkte für die meisten Karten einer Kategorie

Jetzt werden in **jeder Kategorie** der Ortskarten (bekannte Großstädte – Gelb, sonstige Städte – Orange, Gewässer/Naturräume – Grün) Punkte für die Spieler vergeben, die in der jeweiligen Kategorie die **meisten** bzw. **zweitmeisten** Ortskarten sammeln konnten:

Für den ersten Platz in einer Kategorie erhält ein Spieler **3 Punkte**, für den zweiten Platz noch **2 Punkte**.

 1. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten gelben Karten?

 2. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten orangefarbenen Karten?

 3. Wer hat die meisten, wer die zweitmeisten grünen Karten?

➔ Teilen sich mehrere Spieler den ersten Platz, so erhalten diese **2 Punkte**. Für den 2. Platz gibt es dann **keine Punkte**.

➔ Gibt es einen ersten Platz mit **3 Punkten** und mehrere Spieler teilen sich den 2. Platz, so erhalten diese noch **1 Siegpunkt**.

b) Punkte für jeden kompletten Kartensatz

Schließlich erhalten die Spieler noch für jeden **kompletten Satz** der drei Kategorien **3 Punkte**. Die Punktevergabe erfolgt in der gewohnten Reihenfolge. Der Spieler, dessen Spielfigur hinten liegt, darf als Erster seine Kartensets in Punkte umwandeln.

Hat ein Spieler also je eine Karte aus den Kategorien Großstädte, Städte, Gewässer/Naturräume (Gelb, Orange, Grün), so legt er diese 3 Karten auf den Ablagestapel und darf mit seiner Spielfigur 3 Felder voranziehen. Hat er weitere Sets aus Gelb, Orange und Grün, darf er für jedes Set je 3 Felder voranziehen.

Wer nach der Schlusswertung am weitesten auf der Siegpunktleiste vorne liegt, hat gewonnen und darf sich „Weltmeister“ nennen. Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Sieger.

Variante: Für eine längere Partie bei mehr als zwei Spielern endet das Spiel, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das Feld mit der entsprechenden Spielerzahl erreicht oder überschreitet, bei drei Spielern die „3“, bei vier Spielern die „4“ etc. Die aktuelle Runde wird jeweils noch zu Ende gespielt.

Anmerkungen

➔ Es gibt verschiedene Städte, die ein und denselben Namen haben. In diesem Spiel ist immer die größte oder bekannteste Stadt mit diesem Namen gefragt.

➔ Bei wenigen Ortskarten sind statt einer **mehrere Lösungen** angegeben, da die Orte sehr nah an einer Trennlinie liegen oder sich die Gebiete, z. B. ein Gebirgszug, über größere Flächen erstrecken. Ein Tipp, der mit **einer** der Angaben übereinstimmt, ist **richtig**.

➔ Ansonsten sind die Lösungen entsprechend der Lage des **Stadt-kerns** gewählt bzw. bei Naturräumen danach, wo sich der **größte Anteil** oder der angegebene Punkt des Naturraums auf der Karte befindet.

➔ Auf den Kontinenttafeln sind Länder **blass** dargestellt, die **nicht** zum jeweiligen Kontinent gehören. Blass Stellen auf den Kontinenttafeln sind für die jeweilige Tafel irrelevant.

➔ Auf den Kontinenttafeln sind zumeist **nicht die kompletten Kontinente** abgebildet – zugunsten der Größe der abgebildeten Landflächen im Spiel.

➔ Auf der Australien-Kontinenttafel werden im Norden auch asiatische Inseln abgefragt – die Sundainseln. Dies geschah zugunsten der Größe Asiens auf der Asientafel.

➔ Auf den Rückseiten der Kontinenttafeln sind auch **Orte** abgebildet, die als Ortskarten nicht vorhanden sind. Wir mussten eine Kartenauswahl treffen, wollten aber auf die Darstellung mancher Orte dennoch nicht verzichten.

Fotos auf Schachtel:

Satellitenbild Weltkugel: © Anton Balazh/Shutterstock.com
Kleine Fotos:

- ▶ Island, Kirkjufell Mountain: © Standret/Shutterstock.com
- ▶ Russland, Roter Platz, St. Basil's Cathedral: © vvoe/Shutterstock.com
- ▶ Mongolei, Ulan-Bator: © Julia Baturina/Shutterstock.com
- ▶ Vereinigtes Königreich, London, Big Ben: © ESB Professional/Shutterstock.com
- ▶ Ägypten, Gizeh, Great Sphinx: © Pius Lee/Shutterstock.com
- ▶ Algerien, Algier, Maqam Echahid Monument: © Yacine Ketfi/Shutterstock.com

Autor: 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 um die Orte der Erde. Weitere Spiele in dieser originellen Geografie-Spielereihe beim KOSMOS Verlag von Günter Burkhardt sind: „Deutschland – Finden Sie Minden?“ und „Europa“.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Illustrationen: Marc Margielsky
Gestaltung: Sensit Communication GmbH, sensit.de
Redaktion: Bärbel Schmidts und Arne Bratenstein

© 2013, 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 691882
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



DIE WELT

Singapur, wo liegt das nur?

Das spannende Spiel um Städte und Naturräume der Erde für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee

Wo liegt Dubai und wo der Vesuv? Mit „Die Welt“ beginnt eine interessante und spannende Suche nach den Städten, Naturräumen und Gewässern der Erde. Im Spiel versucht jeder zu raten, wo der gesuchte Ort liegen könnte – und entscheidet dabei selbst, wie genau er tippen möchte. Keine Angst vor Alleswissern, denn wer in diesem Spiel zu genau tippt, liegt schnell auch mal daneben und erhält dann gar keine Punkte.

Spielmaterial

- 6 Kontinenttafeln
- 1 Wertungstafel
- 1 Übersichtskarte
- 1 Ortsanzeiger
- 6 Spielfiguren (in 6 Farben)
- 6 Tipptafeln (in 6 Farben)
- 24 Tippsteine (in 6 Farben)
- 12 Tauschkärtchen
- 224 Ortskarten (gelb, orange, grün)
- 1 Poster „Weltkarte“

Vor dem ersten Spiel bitte vorsichtig die Tipptafeln und Tauschkärtchen aus dem Kartonrahmen herauslösen.



LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

Spielvorbereitung

- Die 6 **Kontinenttafeln** werden in die Tischmitte gelegt (die Seite mit nur 1-3 Ortsnamen ist jeweils sichtbar) – Nordamerika, Europa und Asien in eine Reihe, darunter Südamerika, Afrika und Australien.
- Der **Ortsanzeiger** wird zunächst daneben gestellt – die **Wertungstafel** danebengelegt.
- Jeder Spieler erhält die **Tipptafel**, die **Spielfigur** und die vier **Tippteine** einer Farbe. Jeder Spieler erhält zusätzlich **zwei Tauschkärtchen**. Die Spielfiguren kommen in die Mitte der Wertungstafel.
- Die **Ortskarten** werden **alle** zusammen gemischt und etwa die Hälfte als Stapel mit der Lösungsseite nach unten bereitgelegt.
- Das **Poster „Weltkarte“** wird während des Spiels nicht benötigt – kann aber nach dem Spiel auf den Tisch gelegt werden, um die Lage der einzelnen Städte und Naturräume auf der Weltkarte zu sehen.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. **Ortskarten auslegen**
2. **Ortskarten auswählen und eventuell tauschen**
3. **Tipp-Phase**
4. **Auswertung**

1. Ortskarten auslegen

Zu Beginn jeder Runde werden so viele Ortskarten vom Stapel neben dem Spielplan ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Die Ortskarten werden dabei mit der Aufgaben-seite nach oben gelegt. Keiner darf die Lösungsseite sehen!

2. Ortskarten auswählen und eventuell tauschen

Der jüngste Spieler beginnt. Ab der zweiten Runde beginnt derjenige Spieler, dessen Spielfigur auf der hintersten Position der Wertungstafel steht. Er darf zuerst eine der Ortskarten wählen. Danach folgen die anderen Spieler entsprechend ihrer Position auf der Wertungsleiste (nur in der ersten Runde reihum im Uhrzeigersinn). Der führende Spieler (in der ersten Runde der rechts vom jüngsten Spieler Sitzende) nimmt

also die letzte Ortskarte. Die gewählte Ortskarte legt jeder Spieler vor sich mit der Aufgabenseite nach oben. Die Lösungsseite darf noch nicht angeschaut werden.

⇒ Hinweis: Stehen nach der ersten Runde noch immer Spielfiguren in der Mitte der Wertungstafel, kommen sie ausgehend vom jüngsten Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Beispiel: Position der Spielfiguren und Auswahl der Ortskarten



Gelb ist in diesem Beispiel die Spielfigur auf der hintersten Position. Spieler Gelb darf daher als Erster eine der ausliegenden Ortskarten wählen, danach darf Schwarz eine Ortskarte wählen, dann Weiß, dann Blau, dann Orange und Spieler Grün muss die Ortskarte nehmen, die übrig bleibt, da seine Spielfigur auf der vordersten Position steht.

Tauschen:

Jeder Spieler besitzt zwei **Tauschkärtchen**, die er im Spiel zum Tauschen von Ortskarten nutzen kann. Wenn er an die Reihe kommt, wählt er wie gewohnt eine der ausliegenden Ortskarten. Zusammen mit einem seiner Tauschkärtchen legt er die nicht gewollte Ortskarte in die Schachtel (beides ist aus dem Spiel) und nimmt stattdessen die oberste Ortskarte vom Stapel. Jeder hat zweimal im Spiel die Möglichkeit, eine ungewollte Ortskarte zu tauschen.



3. Tipp-Phase

Jetzt spielen alle gleichzeitig. Jeder Spieler versucht die Lage des Ortes seiner Ortskarte möglichst genau auf den Kontinenttafeln zu tippen. Dazu setzt er 1 bis 4 seiner Tippsteine auf seine Tipptafel.

1. Zunächst **muss** man einschätzen, auf welcher **Kontinenttafel** der Ort liegt. Die Randfarben der Kontinenttafeln entsprechen den Farben der Kontinent-Tippfelder auf der Tipptafel. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld der eigenen Tipptafel gelegt.

Beispiel: Auf Kontinenttafel tippen



Der Spieler tippt auf die afrikanische Kontinenttafel mit dem schwarzen Rand.

2. Dann kann man einschätzen, ob der Ort im **Westen**, in der **Mitte** oder im **Osten** liegt – gemäß den senkrechten, dicken, farbigen Linien auf der Kontinenttafel. Zum Tippen wird ein Tippstein auf das entsprechende Feld (W, M oder O) der eigenen Tipptafel gelegt.

3. Mit dem nächsten Stein kann man sich entscheiden, ob der Ort im **Norden**, in der **Mitte** oder im **Süden** (N, M, S) liegt und platziert seinen Tippstein auf der eigenen Tipptafel. Durch diesen Tipp ergibt sich ein Kreuzungsbereich mit Tipp 2 – ein Feld, das durch dünne schwarze Linien in weitere 4 kleine Rechtecke unterteilt ist (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

4. Nun kann man noch tippen, in welchem der **4 kleinen Rechtecke** der Ort liegt. Den 4 kleinen Rechtecken sind Buchstaben zugeordnet: A, B, C, D

Beispiel: Auf Rechteck tippen

Wenn ein Spieler also meint, dass der Ort in der linken unteren Ecke des Feldes liegt, legt er den Tippstein auf „C“.



Beispiel: 4 Tipps abgeben

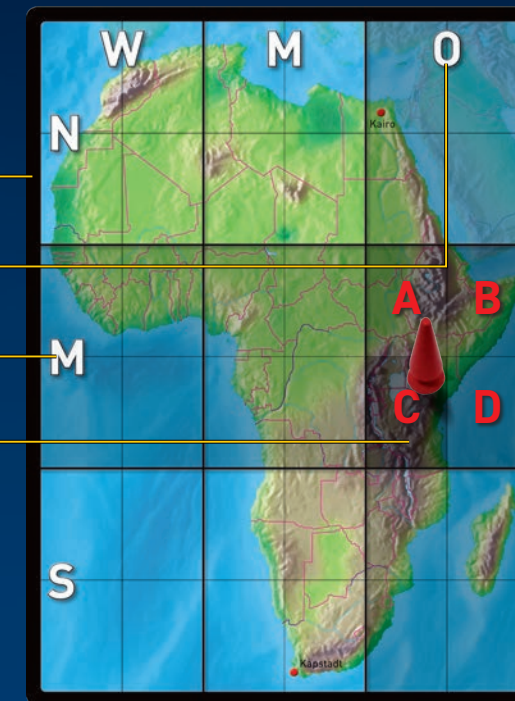


Tipp 1
Kontinent

Tipp 2
West, Mitte oder Ost

Tipp 3
Nord, Mitte oder Süd

Tipp 4
Rechteck A, B, C oder D



Spieler Gelb tippt auf
-O-M-C:

Achtung:

Ein Spieler muss **nicht** alle vier Tippsteine setzen – der erste Tipp zum Kontinent muss aber abgegeben werden. Für jeden richtig gesetzten Stein darf der Spieler in der Auswertungsphase ein Feld mit seiner Spielfigur vorziehen. **Ist aber auch nur einer der Tippsteine falsch gesetzt, zieht der Spieler gar keine Felder vor!** Die Tippsteine muss der Spieler in Reihenfolge ablegen, d. h. er darf Tipp 3 (Norden, Mitte oder Süden) nicht abgeben, wenn er nicht zuvor Tipp 2 (Westen, Mitte oder Osten) gemacht hat.

4. Auswertung

a) Felder auf Wertungsleiste voranziehen

Haben alle Spieler getippt, folgt die Auswertung. Der Spieler, der mit seiner Spielfigur am weitesten hinten liegt (in der ersten Runde der jüngste Spieler), beginnt mit der Auswertung. Er stellt den **Ortsanzeiger**, für die anderen Spieler sichtbar, dort auf die Kontinenttafel, wo er den Ort vermutet. Anschließend dreht er seine Ortskarte auf die Lösungsseite um und vergleicht die Lösung mit seinen Angaben auf der Tipptafel, indem er die „Koordinaten“ laut vorliest.

- ➔ Sind **alle** seine gesetzten Tippsteine **richtig**, darf er mit seiner Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vorziehen. Hat er z. B. zwei Steine gesetzt, bewegt er seine Spielfigur um 2 Felder voran, hat er alle 4 Steine gesetzt, bewegt er seine Spielfigur um 4 Felder voran – natürlich nur, wenn alle gesetzten Steine auch richtig sind. Felder mit gegnerischen Spielfiguren werden **dabei nicht mitgezählt**, sondern übersprungen.

Beispiel: Spielfigur voranziehen



Spieler Gelb hat alle 4 Tippsteine richtig gesetzt und darf vier Felder voranziehen. Mit anderen Spielfiguren besetzte Felder überspringt er dabei einfach.

Hinweis:

Den ersten Schritt macht eine Spielfigur von der Mitte der Wertungstafel auf das Pfeelfeld und weitere Schritte dann in Richtung des Pfeils bzw. im Uhrzeigersinn.

- ➔ Ist **auch nur einer** der Tippsteine **falsch** gesetzt, darf der Spieler mit seiner Spielfigur **gar nicht voranziehen**.

Danach folgen die anderen Spieler entsprechend der Position ihrer Spielfigur (in der ersten Runde im Uhrzeigersinn). Wer am weitesten von ihnen hinten liegt, kommt als Nächstes an die Reihe.

b) Karte behalten und evtl. Zusatzpunkte am Spielende bekommen

Die Spieler dürfen ihre Karte behalten, wenn sie **mindestens** folgende Anzahl an Tippsteinen **richtig** gesetzt haben:

- Gelbe Ortskarten: alle 4 Tippsteine
- Orange Ortskarten: mind. 3 Tippsteine
- Grüne Ortskarten: mind. 2 Tippsteine

Hat ein Spieler nicht genügend Tippsteine gesetzt oder war einer der Tippsteine falsch gesetzt, kommt die Karte nach der Auswertung zurück in die Schachtel.

Die gewonnenen Karten können am **Spielende Zusatzpunkte** bringen und über den Sieg entscheiden. Es lohnt sich also manchmal, einen weiteren Stein zu setzen, auch wenn man sich nicht ganz sicher ist.

Haben alle Spieler ihren Tipp ausgewertet, beginnt die nächste Runde.