



LANDERKARTENSATZ

von

Franz Scholles

Wer kennt die Welt?

**Spielregeln für 1 bis 30 Spieler
ab 10 Jahren**

INHALT

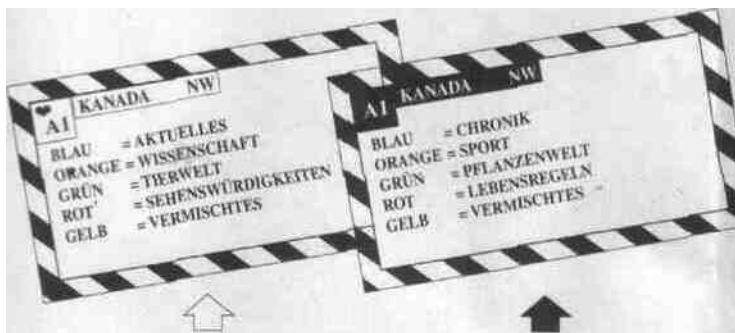
96 Fragekarten, Einlegetafel, Spielregel

LÄNDERKARTENSATZ als Ergänzung zum GLOBAL-Weltquiz

Statt mit dem Kartensatz, der dem GLOBAL-Weltquiz beiliegt, wird mit dem neuen LÄNDERKARTENSATZ gespielt. Das Unterscheiden der beiden Kartensätze ist jederzeit anhand des Kartenrandes möglich.

GLOBAL-WELTQUIZ-KARTENSATZ weißer Rand
GLOBAL-LÄNDERKARTENSATZ schwarzer Rand
LÜGEN-GLOBAL-LÄNDERKARTENSATZ Zebrarand

Ansonsten wird nach den bekannten GLOBAL-WELTQUIZ-REGELN gespielt. **Die neuen Wissensgebiete:**



**WISSENSGEBIETE
VORDERSEITE**

**WISSENSGEBIETE
RÜCKSEITE**

♥ Auf jeder Karte ist eine **Kartenseite mit einem „Herzchen“** oberhalb der Buchstaben- und Ziffernkombination abgebildet. Diese Kartenseite enthält Aussagen, die nicht nur für Erwachsene, sondern auch für **Kinder** interessant sind.

REISESPIEL - Für 4 Spieler oder Gruppen -

Beim Reisespiel werden die Ozeankarten 1 bis 20 vorher aussortiert.

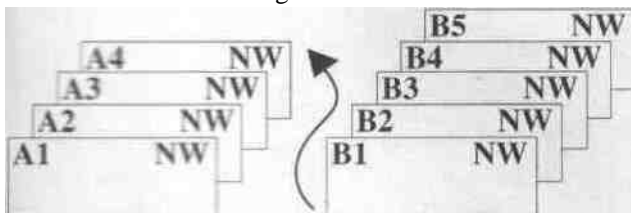
Die Spieler setzen sich so, daß die Spieleschachtel in ihrer Mitte Platz findet. Auf den Boden der Schachtel wird die Einlegetafel plaziert.

Die Einlegetafel (Weltkarte) ist in vier Gebiete NW, NO, SW, SO aufgeteilt. Jedes Gebiet ist wiederum in 5 x 5 Felder unterteilt, die einen Ländernamen sowie als Koordinaten eine Buchstaben- und Ziffernkombination tragen.

Jeder Spieler wird Meister des Gebietes, vor dem er direkt sitzt. Die Meister der Gebiete (Himmelsrichtungen) erhalten die Karten, deren Fragen sich auf ihre Länder beziehen. Erkannbar ist dies an der Abkürzung der Himmelsrichtungen rechts neben den Ländernamen.

Die Spieler entscheiden für das gesamte Spiel, ob sie diesmal mit den Seiten mit ♥ oder den schwierigeren Seilen für Erwachsene spielen.

Danach sortieren jeder „Meister“ der Himmelsrichtung seinen Kartensatz wie folgt:



Jeder Kartensatz umfaßt so viele Karten, wie es **Landfelder** in der entsprechenden Himmelsrichtung gibt.

Beispiel: 25 Felder
NORDWEST -3 Ozeanfelder (leere **Felder**)
22 Landfelder

A1 KANADA	B1 KANADA	C1 GRÖNLAND	D1 ISLAND	E1 NORWEGEN
A2 USA	B2 USA	C2 KANADA	D2 PORTUGAL	E2 ITALIEN
A3 USA	B3 USA		D3 MAROKKO	E3 TUNESIEN

Nun kann das Spiel beginnen. Der reiselustigste Spieler nimmt eine Pfennigmünze und versucht, damit auf ein **Zielland seiner Wahl auf der Weltkarte im Schachtelboden zu treffen**. Einige Felder sollte er freilich meiden!
Der Wurf verfällt, wenn

- die Münze auf ein Gebiet (Himmelsrichtung) trifft, auf dem der Werfer Quizmeister ist
- die Münze auf ein Feld „OZEAN“ trifft
- die Münze auf ein Feld, das bereits erraten wurde, trifft.

Meist berührt die Münze jedoch zwei oder mehr Felder. Dann wählt der Spieler aus, aus welchem Feld (Land) er eine Frage beantworten will.

Der „Meister“ des ausgewählten Landes sucht die dem Feld zugeordnete Fragenkarte aus seinem Kartensatz. Danach sucht der Fragesteller aus den fünf Aussagen eine Behauptung aus, die er vorliest. Schnell ein Beispiel:

*Wegen **des unfreundlichen Klimas** sind „Freibäder“ in Island unbekannt!*

STIMMT NICHT Fast jeder Ort in Island hat ein Freibad

Der werfende Spieler entscheidet nun „**STIMMT**“ oder „**STIMMT NICHT**“

Der Fragesteller vergleicht die Antworten mit der „**Lösung**“, die unter der Frage steht. Bei „**Lügen**“ liest der Meister außerdem die richtigen Aussagen vor.

Hat der Spieler richtig geraten, erhält er die entsprechende Fragenkarte. Anderenfalls wird sie zur Seite gelegt.



Spielende ist- wenn ein Spieler entweder **drei Karten mit dem gleichen Buchstaben**, zum Beispiel A, oder **drei Karten mit der gleichen Ziffer**, zum Beispiel 4,

SPIELE FÜR ZWEI GRUPPEN (SPIELER)

ABC-SPIEL mit Länderkarten

Die Ozeankarten werden aussortiert.

Die Spieler sortieren die Länderkarten alphabetisch nach Ländernamen. Es entsteht so ein **Kartenstapel, der mit A wie Argentinien beginnt und mit V wie Vietnam endet.**

Schon kann das ABC-Spiel beginnen.

Ein Quizmeister ruft „GLOBAL“ und beginnt in Gedanken, das Alphabet aufzuzählen. Ein Spieler der ratenden Gruppe sagt „STOP“.

Der Quizmeister nennt den getroffenen Buchstaben und wählt ein Land (Fragenkarte) aus, welches mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt, zum Beispiel-1 wie Indien.

Ein Spieler der ratenden Gruppe wählt nun das Wissensgebiet. Der Quizmeister liest die entsprechende Frage vor. Die Gruppe entscheidet sich für „STIMMT“ oder „STIMMT NICHT“. Die richtige Lösung wird mit der Fragenkarte belohnt.



Die Gruppe, die zuerst 10 Fragenkarten gesammelt hat, hat gewonnen.

123-SPIEL mit OZEANKARTEN

Gespielt wird nach den ABC-Spielregeln mit den von 1 bis 20 sortierten Ozeankarten.

LÄNDERQUIZ

Jeder der Spieler übernimmt einmal die Rolle des Quizmeisters und wählt eine Länderkarte aus.

Die erste Gruppe erhält zum Raten hintereinander **alle Fragen der Kartenseite mit**  **Anschließend erhält die zweite Gruppe zum Raten alle Fragen der Kartenseite ohne**  **Bei der nächsten Karte ist dann die Reihenfolge umgekehrt.**

Jede Gruppe ernennt einen **Gruppensprecher**, der die Entscheidung der Gruppe für „STIMMT“ oder „STIMMT NICHT“ bekanntgibt. Auf jeder Karte finden sich 5 richtige und 5 falsche Aussagen.

Die Gruppe, die die meisten der Aussagen richtig zuordnen konnte, erhält als Gewinn die Fragenkarte.

Die Gruppe, die zuerst 5 Fragenkarten hat, hat gewonnen.

Infos beim

ÖKO-SPIELE-VERLAG

Batterieweg 42 f

53424 Remagen

Fon 02642/6718 Fax 02642/42277