

6

WELT REISE



IN GEHEIMER MISSION



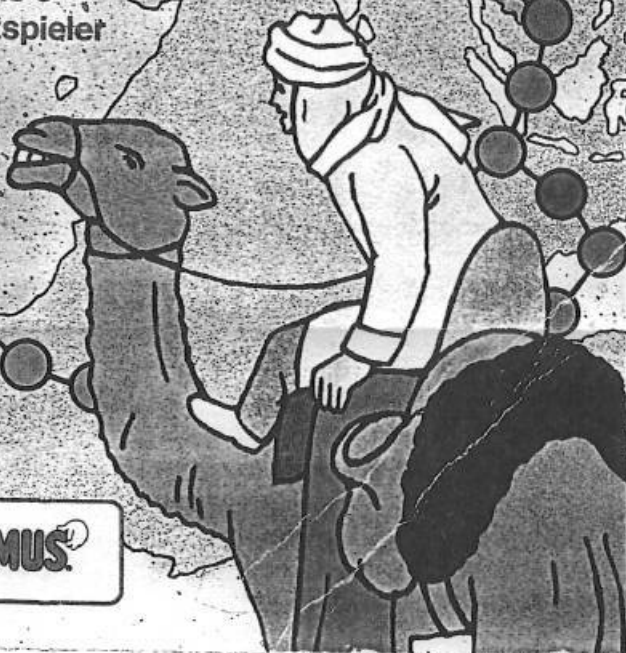
FRANCISCO



JAPAN

Ein
Gesellschaftsspiel
für 2 bis 5
Mitspieler

© REMUS GmbH 1990



Spielregel:

Jeder Mitspieler wählt

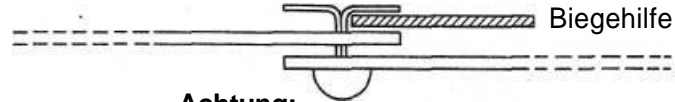
2 gleiche Chips. Ein Spielchip wird auf den Startpunkt gelegt.

Dann ermittelt jeder Mitspieler das Ziel seiner geheimen Mission über die Drehscheibe und setzt seinen zweiten Spielchip auf sein Ziel. Wer sein persönliches Ziel zuerst erreicht, hat gewonnen.

Aber! So einfach ist das gar nicht. Wenn ein Spieler auf ein rotes Feld kommt, muß er die Cassette einschalten und die Anweisungen befolgen. Dabei ändert sich auch ab und zu ein Ziel. Ist das der Fall, muß der Spieler seinen Chip auf das neue Ziel legen. Die jeweiligen Bilder gelten auch als normale Zugfelder. Man darf grundsätzlich in alle Richtungen ziehen. Das Ziel muß mit genauer Augenzahl erreicht werden. Ist das nicht der Fall, muß man weiterziehen.!

Zusammensetzen der Würfeldrehscheibe

Musterklammer von vorne zuerst durch den Zeiger und dann durch die Drehscheibe stecken. Beim Umbiegen der Klammer die Biegehilfe verwenden, damit die Pappteile gut beweglich bleiben.



Achtung:

Ist das Spiel beendet, die Cassette nicht zurückspulen, sondern das neue Spiel an dieser Stelle beginnen. Damit ist der Spielablauf jedes Mal anders.



WELT



REISE

Wer auf ein
rotes Ereignisfeld kommt,
schaltet die Cassette ein und
bekommt dann neue Anweisungen
zur Ausführung seines Auftrages.

Jeder weitere Spielablauf ist anders,
weil die Cassette an einer beliebigen Stelle gestartet wird.



REMUS
Produktions- und
Vertriebs GmbH
Postfach 44 60
7024 Filderstadt

Art.-Nr. 0525-139-1495
ISBN 3-88982-273-8

