

LÄNDERKARTENSATZ

Autor: Franz Scholles

Wer kennt die Welt?

**Spielregeln für 1 bis 30 Spieler
ab 14 Jahren**

Inhalt

96 Fragenkarten, 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

Ansonsten wird nach den bekannten GLOBAL-Weltquiz-Regeln gespielt.

Die neuen Wissensgebiete:



WISSENSGEBIETE

WISSENSGEBIETE

VORDERSEITE

RUCKSEITE

REISESPIEL - für 4 Spieler oder Gruppen -

Beim Reisespiel werden die Ozeankarten 1 bis 20 vorher aussortiert.

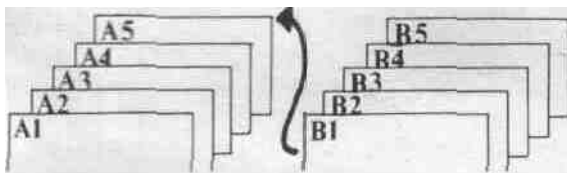
Die Spieler setzen sich so, daß die Spieleschachtel in ihrer Mitte Platz findet. Auf den Boden der Schachtel wird die Einlegetafel plaziert.

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 Zifferkombination 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. Erkennbar ist dies an der Abkürzung der Himmelsrichtungen rechts neben den Ländernamen.

Die Spieler entscheiden für das gesamte Spiel, ob sie diesmal mit den Vorderseiten oder mit den Rückseiten spielen. Bei den Vorderseiten stehen die Ländernamen im weißen Feld, bei den Rückseiten im schwarzen Feld.

Danach sortiert 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.

Gleichzeitig bestimmt er auch das Wissensgebiet (Farbe), zu dem er befragt werden möchte.

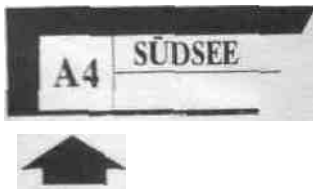
Der Meister des ausgewählten Landes sucht die dem Feld zugeordnete Fragenkarte aus seinem Kartensatz und liest diese vor.

Beantwortet der werfende Spieler die Frage zutreffend, ist diese Raterunde abgeschlossen.

Kennt der werfende Spieler die Lösung nicht oder gibt eine falsche Antwort, so folgt sein linker Nachbar usw. bis

1. ein Spieler die Lösung nennt oder
2. alle Spieler eine Ratemöglichkeit hatten.

Der Spieler, der richtig geraten hat, erhält die entsprechende Fragenkarte.



Spielende ist, wenn ein Spieler entweder **drei Karten mit dem gleichen Buchstaben**, zum Beispiel E. oder **drei Karten mit der gleichen Ziffer**, zum Beispiel 5, gesammelt hat.

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 I wie Indien.

Ein Spieler der ratenden Gruppe wählt nun das Wissensgebiet. Der Quizmeister liest die entsprechende Frage vor. Beantwortet die Gruppe die Frage richtig, ist die Raterunde abgeschlossen. Ansonsten geht die Frage an die zweite Gruppe weiter.

Die Gruppe, die richtig geraten hat, erhält zur Belohnung die entsprechende Fragenkarte.

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 Kartenvorderseite.

Anschließend erhält die zweite Gruppe zum Raten **alle Fragen der Kartenrückseite.**

Falls die ratende Gruppe eine falsche Antwort gibt, erhält die zweite Gruppe die Chance zum Raten. Es zählt immer die erste Antwort, die aus der Gruppe gegeben wird.

Die Gruppe, die die meisten der 10 Fragen lösen konnte, erhält als Gewinn die Fragenkarte.

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

Infos zu den anderen Spielen zu aktuellen Themen gibt's beim

ÖKO-SPIELE-VERLAG
Batterieweg 42 f
53424 Remagen

HINWEISE ZU DEN FRAGEKARTEN

Man kann mehrere Fragetypen unterscheiden.

FRAGETYP 1

Es gibt **nur eine richtige Antwort**, die vom Ratenden ohne Hilfe zu nennen ist. Beispiel: Wie heißt der wilde Hund Australiens? *Dingo*

FRAGETYP 2

Es sind **mehrere Antwortmöglichkeiten vorgegeben**. Beispiel: Aus wie vielen Inseln besteht Indonesien?

Der Meister liest alle Antwortmöglichkeiten, hier 3303, 6345, 13677, vor.

Die **richtige Antwort** ist für den Meister fett **gedruckt**, hier 13677 Inseln.

FRAGETYP 3

Der Rater muß mehrere Tiere, Pflanzen, Dinge, Länder oder Ereignisse nennen. Er darf dabei **einmal falsch raten**.

Beim zweiten falschen Raten geht die Frage an den nächsten Spieler weiter. Der nächste Spieler muß nun auf Anhieb richtig lösen. Beispiel: Nenne zwei der fünf Länder, die an allen olympischen Sommerspielen teilnahmen.

Dem Meister ist eine **Liste der Antwortmöglichkeiten vorgegeben**. Falls bei einigen Fragen Spieler passende Antworten finden, die auf der Karte nicht als Antwortmöglichkeit erfaßt sind, zählen diese ebenfalls.