

Reise durch die Schweiz

2-6 Personen; 99 Städtekärtchen, 6 Figuren, 6 Fähnchen, 1 Würfel.

Einfache Spielregel:

Auf dem Plan sind Straßen in weißer und in schwarzer Farbe eingezeichnet. Bei dieser Spielregel darf man nur auf den weißen Straßen fahren, Ausgangspunkt ist Zürich. Von hier aus folgen alle Spieler der weißen Straße, die durch die ganze Schweiz und wieder zurück nach Zürich führt. Die Fähnchen und die Städtekärtchen werden dabei nicht verwendet.

An dem Spiel können bis zu 6 Personen teilnehmen. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Wer eine 6 würfelt, darf in Zürich abfahren. Es bleibt den Reisenden überlassen, ihre Rundreise in Richtung Winterthur-Schaffhausen, oder Baden-Brugg zu beginnen. Man darf so viele Orte weiterfahren, als Augen auf den Würfeln sind. Wer im Verlauf des Spieles eine 6 würfelt, darf nochmals würfeln. Wer dreimal hintereinander 6 würfelt, muß zum Ausgangspunkt zurückkehren.

Schwarze und rote Städtepunkte: Auf den schwarzen Städtepunkten dürfen 2 oder mehrere Spielfiguren stehen bleiben. Auch dürfen Figuren, die auf schwarzen Punkten stehen, von den anderen Spielern jederzeit überholt werden. Auf den roten Punkten dagegen darf immer nur ein Spieler stehen bleiben. Auch darf ein Spieler, der auf einem roten Punkt steht, von den anderen Spielern nicht überholt werden. Es muß gewartet werden, bis der rote Punkt wieder frei ist.

Sieger ist, wer nach dieser Rundreise wieder zuerst in Zürich eintrifft.

Schwierigere Spielregel:

Hier können sämtliche Straßen ohne Rücksicht auf ihre Farbe in jeder Richtung befahren werden. Ebenso haben die schwarzen und roten Städtepunkte dieselbe Bedeutung. Es können bis zu 6 Personen an diesem Spiel teilnehmen. Der gewählte Reiseleiter, welcher den Gang des Spieles genau zu überwachen hat, verteilt an jeden Mitspieler eine Figur und ein Fähnchen gleicher Farbe. Aus den gut gemischten Städtekärtchen läßt er jeden ein Stück nehmen. Der darauf vermerkte Ortsname stellt den Ausgangs- und Endpunkt der Reise für jeden einzelnen dar und er wird auf dem Plan mit dem Fähnchen gekennzeichnet.

Über welche Orte diese Reise führen wird, erfährt er durch Ziehen von 4 weiteren Kärtchen. Es können auch mehr Kärtchen verteilt werden, wenn das Spiel länger dauern soll. Der Geschicklichkeit jedes Spielers bleibt es nun überlassen, sich den kürzesten Reiseweg zu wählen, denn die Reihenfolge der zu besuchenden Orte kann er selbst bestimmen. Wer zuerst wieder zu Hause ist, hat gewonnen.

Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Er muß seine Figur um so viele Orte weiterbewegen, als er Augen geworfen hat. Kommt er dabei auf oder über einen Ort, den er zu besuchen hat, so liefert er das betreffende Kärtchen an den Reiseleiter ab. Man kann nach allen Richtungen ziehen, nur nicht unmittelbar hin und zurück. Weder über fremde noch eigene Fähnchen und Figuren darf man ohne weiteres hinweg. Man muß auf der vorhergehenden Station Halt machen und kann die Reise erst beim nächsten Wurf fortsetzen, wobei zu beachten ist, daß auf einem Ort niemals zwei Figuren zu gleicher Zeit stehen dürfen.

Der Reiseleiter legt sämtliche bei einem Spiel verwendeten Kärtchen beiseite, sodaß bei den weiteren Partien immer neue Orte aufgesucht werden müssen. So gestaltet sich jedes Spiel anders.

Die Namen der Städte auf den Städtekärtchen sind *fett gedruckt*. Darunter (in Klammern gesetzt) steht der Name des Kantons, in dem die Stadt liegt. Die Buchstaben darunter (z. B. ZH) sind Abkürzungen der Kantonsnamen, wie sie auf den Autonummern der Schweiz stehen.

Und nun: Frohe Fahrt durch's Schweizerland!

Wer die Lage der großen Städte in anderen Ländern und Erdteilen kennen lernen will, greife zu den im gleichen Verlag erschienenen Spielen „Rheinreise“ (Nr. 5596), „Europa-reise“ (Nr. 5553) und „Weltreise“ (Nr. 5577).

Ravensburger Spiele Nr. 23

©
Otto Maier Verlag Ravensburg
1956



Made in Germany

Voyage en Suisse

Jeu pour 2 à 6 personnes; 99 cartes de villes, 6 pions, 6 petits drapeaux, 1 dé.

Règle du jeu simple:

Sur le plan se trouvent des routes blanches et noires. La règle du jeu simple prévoit seulement l'utilisation des routes blanches. Le point de départ est Zurich. D'ici tous les joueurs suivent la route blanche qui les mène à travers toute la Suisse et retour à Zurich. On n'utilise pas les petits drapeaux et les cartes de villes.

A ce jeu peuvent participer 2 à 6 personnes. Chaque joueur reçoit un pion. Celui qui fait un 6 avec le dé peut partir de Zurich. Les voyageurs peuvent décider eux-mêmes s'ils veulent partir en direction de Winterthur-Schaffhouse ou de Baden-Brugg. Chaque joueur avance d'autant d'endroits qu'il a jeté de points avec le dé. Celui qui fait un 6 au courant du jeu peut jeter le dé encore une fois. Celui qui fait 3 fois de suite un 6 doit retourner au point de départ.

Points noirs et rouges: Sur les endroits marqués en noir 2 ou plusieurs pions peuvent se trouver en même temps. Les pions se trouvant sur un point noir peuvent être doublés par les autres voyageurs. Par contre sur les points rouges seulement un joueur peut s'arrêter. Les joueurs ne peuvent pas doubler un pion se trouvant sur un point rouge. Ils doivent attendre jusqu'à ce que le point est devenu libre.

Celui qui rentre le premier à Zurich a gagné la partie.

Règle du jeu plus difficile:

La règle du jeu plus difficile prévoit l'utilisation de toutes les routes rouges et noires dans n'importe quelle direction. Aussi les points rouges et noirs ont-ils la même signification.

Jusqu'à 6 personnes peuvent participer à ce jeu. Un des joueurs dirige le jeu et doit en surveiller attentivement la marche. Il distribue à chacun des joueurs un pion et un petit drapeau de la même couleur. Ensuite il laisse les joueurs prendre une des cartes de villes bien mélangées auparavant. L'endroit indiqué sur cette carte représente le point de départ et le terme du voyage pour chacun. A cet endroit le drapeau est fixé sur le plan. Par quels endroits il faut passer, le joueur l'apprend en tirant encore 4 cartes. Si l'on désire prolonger la durée du jeu, d'autres cartes peuvent encore être distribuées. L'adresse du joueur le fera choisir le parcours le plus court, car il peut décider lui-même dans quel ordre il désire passer les différents endroits. Celui qui rentre le premier chez lui a gagné la partie.

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. On doit avancer le pion d'autant d'endroits que le dé montre de points. Lorsqu'on passe ou arrive à un endroit qui est à visiter, la petite carte correspondante est rendue au Directeur du jeu.

On peut avancer dans toutes les directions, mais non pas avancer et reculer avec un seul coup de dé. Le joueur ne peut pas passer sans façon sur les drapeaux des autres joueurs ou le sien, ou sur les pions. Il doit s'arrêter sur le point qui précède l'endroit occupé et ne peut continuer son voyage que lorsque son tour de jeter le dé revient; il est à observer que 2 pions ne doivent jamais se trouver en même temps au même endroit.

Le Directeur du jeu met de côté toutes les petites cartes utilisées au cours du jeu, de sorte qu'au cours des parties suivantes, les joueurs sont obligés de visiter de nouveaux endroits. Ainsi de la variété est apportée à chaque jeu.

Les noms des villes sont imprimés en gros caractères sur les petites cartes. En-dessous (entre parenthèses) est marqué le nom du canton, dans lequel se trouve la ville. Les lettres se trouvant plus bas encore (p. e. ZH) représentent les signes d'abréviation des noms des cantons, comme ils sont indiqués sur les plaques portant les Nos. d'immatriculation des voitures-automobiles en Suisse.

Et maintenant: „Bon Voyage“!

Celui qui veut apprendre où sont situées les grandes villes en d'autres pays et continents peut se procurer les jeux « Voyage dans les pays rhénans » (No. 5596), « Voyage en Europe » (No. 5553) et « Voyage autour du monde » (No. 5577) parus dans la même Maison d'Éditions.

Jeux de Ravensbourg No. 23

©
Edition Otto Maier Ravensburg
1956