

Paulus Reisen

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler



Inhalt:

Ein Spielplan mit 4 Spielfiguren

23 Ortskarten

36 Fragekarten

100 Reisemünzen

1 Würfel

1 Spielregelheft

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie in die Stadt Jerusalem. Die Fragekarten werden gemischt und verdeckt neben das Spiel gelegt. Die Ortskarten werden gut gemischt und verteilt. Die Spieler bekommen gleich viele Ortskarten.

- 2 Spieler: jeder erhält 8 Ortskarten
- 3 Spieler: jeder erhält 6 Ortskarten
- 4 Spieler: jeder erhält 4 Ortskarten

Die Spieler sortieren ihre Ortskarten nach der Nummerierung und legen sie offen vor sich aus. Die Orte müssen in der Reihenfolge der Nummerierung besucht werden.

Das "Drücken"

Erhält ein Spieler zwei Ortskarten mit dem gleichen Ortsnamen, wird eine der beiden Karten "gedrückt". Das heißt der Spieler gibt eine dieser Karten an den linken Nachbarn. Der linke Nachbar gibt dann eine andere seiner Karten ebenfalls nach links weiter. So geht es reihum bis der erste Spieler eine Karte erhält und damit seine Ortskarten wieder vollständig sind.

Spielverlauf

- **Das Reisen**

Ein Spieler verwaltet die Bank mit den Reisemünzen. Der Reihe nach hat jeder Spieler einen Wurf. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl erhält der Spieler Reisemünzen von der Bank. Die Reisekosten zwischen zwei Orten sind auf dem Spielplan angegeben. Die Reisemünzen müssen zum Reisen eingesetzt werden und werden an die Bank zurückgezahlt. Hat der Spieler nicht genug Münzen für die Reise, dann muss er an seinem Ort stehen bleiben. Auf einem Ort darf mehr als eine Spielfigur stehen.

- **Die Ortskarten**

Erreicht ein Spieler einen Ort, den er zu bereisen hat, dann liest er seinen Mitspielern die Informationen auf der Ortskarte vor. Da die Fragekarten diese Informationen abfragen, lohnt es sich aufmerksam zuzuhören. Danach wird die Ortskarte verdeckt, bzw. umgedreht.

- **Augenzahl 2, 4 oder 6 und die Fragekarten**

Würfelt ein Spieler eine 2, 4 oder 6, dann muss er eine Fragekarte ziehen. Die Frage wird vom linken Mitspieler vorgelesen. Der Spieler erhält die Reisemünzen nur, wenn er die Frage richtig

beantwortet. Danach darf er seine Spielfigur setzen. Benutzte Fragekarten werden als Unterste in den Stapel zurück gelegt. Nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt.

Wird die Frage falsch beantwortet, bekommt der Spieler keine Reisemünzen. Die Spielfigur darf nicht gesetzt werden, auch wenn der Spieler noch Reisemünzen besitzt. Die richtige Antwort wird für alle vorgelesen, bevor die Karte wieder unter den Stapel gelegt wird.

Das Spiel endet, wenn alle Spieler den Zielort

Rom

erreicht haben.