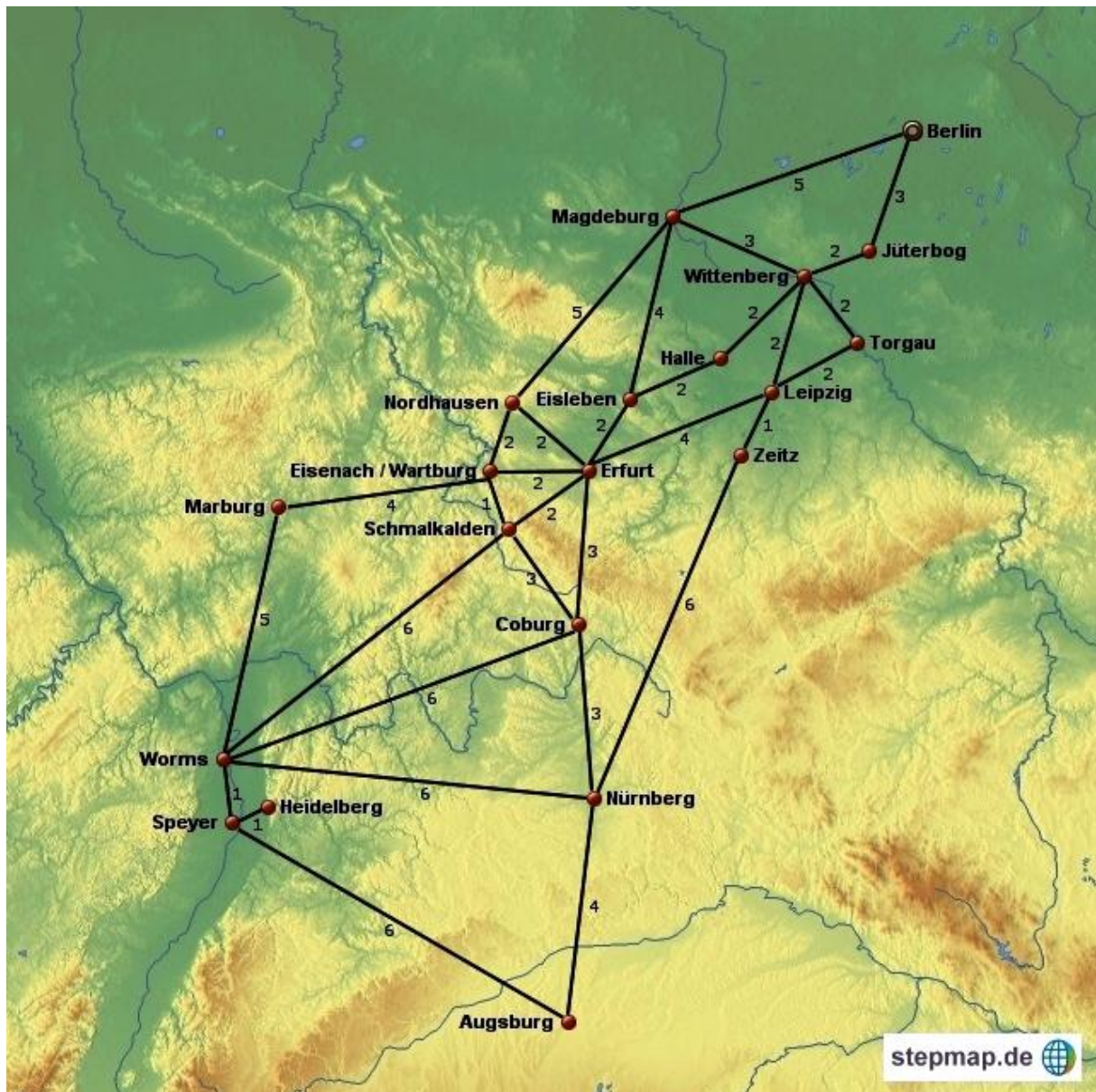


Luthers Reisen

Würfelspiel für 2 - 4 Spieler ab 9 Jahren



Inhalt:

Spielplan mit 4 Spielfiguren

12 rote und 12 blaue Ortskarten

19 Fragekarten

Reisemünzen

1 Würfel

1 Spielregelheft

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Die Fragekarten werden gemischt und verdeckt neben das Spiel gelegt. Die Ortskarten werden nach Farben sortiert, gut gemischt und verteilt. Die Spieler bekommen gleich viele rote und blaue Ortskarten, so dass alle Spieler am Ende die gleiche Anzahl an Ortskarten haben.

- 2 Spieler:
jeder erhält 6 rote und 6 blaue Ortskarten
- 3 Spieler:
jeder erhält 4 rote und 4 blaue Ortskarten
- 4 Spieler:
jeder erhält 3 rote und 3 blaue Ortskarten

Die Spieler sortieren ihre Ortskarten nach den Jahreszahlen und legen sie offen vor sich aus. Die Ortskarte mit der höchsten Jahreszahl wird zum Ausgangs- und Endpunkt der Reise.

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. Die Orte müssen nach der Reihenfolge ihren Jahreszahlen bereist werden. 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 seiner 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 ihren Zielort erreicht haben.