

VOYAGE À TRAVERS 4 MONDES

Un jeu fascinant pour toute la famille

Pour 2-36 joueurs dès 10 ans


Blanche-Neige, Sitting Bull, Hélios et bien d'autres... cela ne vous rappelle pas quelque chose? Ce passionnant voyage vous fera parcourir leurs mondes – Contes et fables, Western, Antiquité et Futur – où se côtoient le rêve, la réalité, la féerie et l'humour. Avec un peu de chance – et quelques connaissances utilisées à bon escient – vous retournerez le premier au point de départ et gagnerez la partie.

Contenu: 1 plan de jeu solide avec 4 mondes
1024 cartes avec questions/réponses
Contes et fables, Antiquité, Futur et Western
256 cartes de chance (cartes noires)
4 triples pions en bois
2 dés en bois
1 règle du jeu d/f


Préparation du jeu


On déplie le plan de jeu. Ensuite on mélange bien les cartes de chance (cartes noires) et on les empile au centre du plan, la face imprimée cachée.

Chaque joueur (ou chaque groupe de joueurs) choisit un des quatre mondes. Il mélange bien les cartes correspondantes avec les questions/réponses et les pose devant lui, les réponses cachées. Puis il prend le triple pion de la couleur de son monde.

 Contes et fables = pion vert

 Antiquité = pion blanc

 Futur = pion bleu

 Western = pion rouge

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, avec un seul dé. On le lance à tour de rôle; le joueur ayant amené le coup de dé le plus élevé commence la partie.

Déroulement du jeu

En partant de la case départ de son propre monde (marquée d'un symbole), le joueur avance le premier élément de son pion du nombre de points obtenus, dans la direction de son choix. Les deux autres éléments de son pion restent sur la case départ.

Tout au long d'une partie, il faut visiter à trois reprises les quatre mondes différents. Dès qu'un joueur revient à la case départ de son propre monde avec le premier tiers du pion, il y ajoute le deuxième élément et reprend le voyage jusqu'à la troisième fois, où il repart avec le pion complet.

Le joueur qui tombe sur une case marquée d'un cercle répondra à une question concernant le monde de cette case. S'il se trouve dans le monde d'un concurrent, ce dernier lira la question et attendra la réponse exacte. Dans ce cas, le joueur questionné pourra relancer le dé et continuera à jouer aussi longtemps qu'il arrive sur un cercle et donne la réponse exacte à la question. En revanche, s'il tombe sur une case marquée d'une pastille (case de chance), il prend une carte noire et la lit à haute voix.

Cartes noires

Il y a deux sortes de cartes noires:

1. Les cartes comportant 4 symboles. Dans ce cas, le joueur suit les indications concernant son monde d'origine.
2. Les cartes comportant des indications qui, dans certains cas, concernent également les autres joueurs.

Le voyage **doit** toujours se poursuivre dans la même direction. Si l'in-

dication de la carte noire permet de sauter des mondes en repassant par sa propre case départ, on en profite bien entendu pour compléter le pion, en y ajoutant le deuxième ou le troisième élément. Si le triple pion est déjà au complet, on survole la case départ sans s'y arrêter.

A quelques exceptions près, le joueur ayant tiré une carte noire passe toujours la main au suivant.

Fin du jeu

Est déclaré vainqueur le joueur qui ramène son triple pion complet à la case départ de son propre monde, en amenant le nombre exact de points nécessaires.

Déroulement du jeu en présence de plus de 4 joueurs

Dans ce cas, on joue en formant des groupes de joueurs, qui choisissent leur pion et cherchent ensemble la réponse exacte aux questions.



4 REISE DURCH WELTEN

Ein faszinierendes
Familienspiel

2–36 Spieler ab 10 Jahren

Wer kennt sie nicht? Schneewittchen, Sitting Bull, Helios usw. Eine faszinierende Reise führt durch ihre Welten: Märchen, Western, Antike und Future. Verträumtes und Realistisches, Märchenhaftes und Humorvolles werden Sie erleben. Mit Glück und einigen Kenntnissen kehren Sie als erster an den Ausgangspunkt zurück – und gewinnen die Spielrunde.

Inhalt: 1 grosser, solider Spielplan mit 4 Welten
1024 Spielkarten «Fragen/Antworten»
Märchen, Antike, Future und Western
256 Spielkarten «Ereignisse»
4 dreiteilige Spielfiguren aus Holz
2 Holzwürfel
1 Spielregel d/f

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt und die Ereigniskärtchen (Blackkarten) gut gemischt mit der Textseite nach unten in die Mitte des Planes gelegt. Jeder Spieler (oder jede Gruppe) wählt sich eine der vier Welten aus. Er mischt die entsprechenden Fragekärtchen und legt sie mit verdeckter Antwort vor sich hin. Nun nimmt jeder Spieler noch die dazugehörige dreiteilige Spielfigur.



Märchen = grüne Spielfiguren



Antike = weisse Spielfiguren



Future = blaue Spielfiguren



Western = rote Spielfiguren

Die Augenzwürfel werden ebenfalls bereitgelegt. Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Es wird mit einem Würfel im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf

Der Spieler rückt vom Ausgangspunkt seiner Welt (Symbol) mit dem ersten Teil seiner Spielfigur in beliebiger Richtung die gewürfelte Augenzahl vor. Die zwei anderen Teile der Spielfigur bleiben am Ausgangspunkt zurück.

Die Reise führt dreimal durch alle vier Welten. Kehrt man mit dem ersten Teil der Spielfigur an den Ausgangspunkt seiner Welt zurück, so führt die Reise nun mit einer zweiteiligen Figur durch die Welten. Auch mit der kompletten dreiteiligen Spielfigur setzt man nochmals zur Reise an.



Kommt der Spieler z.B. auf ein Feld mit einem Kreis, so muss er eine Frage aus der entsprechenden Welt, in der er sich befindet, beantworten. Befindet er sich in einer Welt eines Mitspielers, so wird die Frage durch diesen Spieler vorgelesen, und dieser entscheidet nötigenfalls auch über die richtige Beantwortung. Wird die Frage richtig beantwortet, kann er weiterwürfeln. Solange er alle Fragen richtig beantwortet und wieder auf Feldern mit Kreis landet, bleibt er im Spiel.

Landet er jedoch auf einem Feld mit einem ausgefüllten Punkt (Ereignis), nimmt er eine Blackkarte und liest das Ereignis vor.

Blackkarten

Es gibt zwei verschiedene:

1. mit den 4 Symbolen – hier befolgt der Spieler die Anweisung, die seine eigene Welt betrifft.
2. mit einem entsprechenden Ereignis, welches unter Umständen alle Mitspieler betreffen kann.

Die Richtung des eingeschlagenen Weges **muss** eingehalten werden. Können mittels Blackkarten Welten übersprungen werden und führt der Weg über den eigenen Ausgangspunkt, so darf der zweite oder dritte Teil der Spielfigur mitgenommen werden. Ist die Spielfigur bereits komplett, wird der Ausgangspunkt übersprungen. Mit wenigen Ausnahmen kommt nach einer Blackkarte immer der nächste Spieler an die Reihe.

Spiel-Ende

Wer zuerst mit seiner dreiteiligen Spielfigur und mit genauer Punktzahl den Ausgangspunkt seiner Welt erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielablauf bei mehr als 4 Spielern

Das Spiel eignet sich auch als Gruppenspiel. Es werden dann pro Spielfigur Gruppen gebildet, die gemeinsam die richtige Antwort suchen dürfen.