

# VLAADA CHVATIL GRENZENLOS

Manche Leute verreisen gerne. Andere lesen gerne darüber. Projekt Grenzenlos ist ein Internet-Magazin, das diese Leute zusammenbringt.

Als Reiseblogger für Projekt Grenzenlos ist es eure Aufgabe, neue Reiseziele zu entdecken und darüber zu schreiben. Eure Reisekosten sollen durch einen bescheidenen Zuschuss gedeckt werden - bescheiden deshalb, weil sich das Magazin immer noch in der Testphase befindet und auf mehr staatliche Zuschüsse und Reiseunternehmen als Werbekunden hofft.

Den Großteil eures Zuschusses werdet ihr wohl durch eure Reisen verbrauchen - was ihr jedoch einsparen könnt, dürft ihr behalten. Als Reiseblogger werdet ihr sicherlich nicht wohlhabend werden, aber vielleicht reicht es ja irgendwann für die Reise eures Lebens.



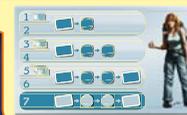
## DAS ERSTE SPIEL

Vor dem Spiel muss man sich auf eine Landkarte einigen: Europa oder die USA. Sobald man sich für eine Karte entschieden hat, bereitet man das Spiel gemäß der Abbildung auf Seite 2 vor.

Das Spiel besteht aus sieben Runden: Drei Teile mit je zwei Runden plus eine Schlussrunde. Die Regeln ändern sich nur wenig von einem Teil zum nächsten, daher sollte man im ersten Spiel nur die Regeln der jeweils beginnenden Runde erklären. **Kennt man die Regeln für die ersten beiden Runden, sollte man einfach losspielen.** Nach Runde 2 kann man die Regeln für Teil II lesen/erklären, nach Runde 4 die Regeln für Teil III. Nach Runde 6 liest/erklärt man die Regeln für die Schlussrunde.

Der Spieler, der am Schluss das meiste Geld hat, gewinnt.

*Man kann die Karte wählen, auf der man sich besser auskennt, aber das macht nicht wirklich viel aus. Man kann sehr erfolgreich in diesem Spiel sein, selbst, wenn man nur eine ungefähre Ahnung davon hat, wo welcher Staat liegt.*



*Die Symbole auf den Spielertafeln, den „Reisepässen“, sollen als Erinnerungsstütze für die Regeln der unterschiedlichen Runden dienen.*

*Man sollte die Sache nicht verkomplizieren, indem man den ganzen Spielablauf haarklein erklärt. Man muss nur begriffen haben, dass man in jeder Runde des Spiels so viel Geld wie möglich einsparen sollte.*

# VORBEREITUNG



## Reisepass und Scheiben

Jeder Spieler bekommt seinen Reisepass und zwei farblich dazu passende Scheiben. Auf der einen Seite des Reisepasses ist eine Spielzusammenfassung, auf der anderen Seite eine Wertungstabelle.

*Außerdem ist durch den Reisepass erkennbar, welche Farbe zu welchem Spieler gehört.*

## Spielplan

Der Spielplan muss so liegen, dass ihn alle Spieler gut erreichen können.

*Man sollte den Spielplan netterweise etwas näher zu den Spielern mit den kürzeren Armen legen.*

## Geld

Das Geld kommt als Bankvorrat neben den Spielplan.

*Wenn einem anarchisches Durcheinandergrabbeln nach Geldscheinen während der Wertungen nicht behagt, kann man einen Spieler zum Bankier ernennen.*

## Landkarte

Allen Spielern wird die Landkarte gezeigt und auf deren Besonderheiten hingewiesen. Insbesondere muss man erläutern, dass bestimmte Staaten über das Meer miteinander verbunden sind. Zu Spielzwecken gilt: Zwei Staaten, die durch eine Verbindungslinie im Meer verbunden sind, haben dadurch eine gemeinsame Grenze. Auf der Rückseite dieser Anleitung stehen einige weitere Hinweise zu beiden Landkarten, die man gemeinsam erörtern sollte.

Sobald die Landkarte erklärt ist, wird sie umgedreht und beiseite gelegt, damit sie niemand mehr ansehen kann. Sie wird nur zur Wertung der Spielrunden aufgedeckt.

*Das ist der Punkt, an dem manche Spieler Panikanfälle bekommen. Man kann sie beruhigen: Gesundes Geografie-Halbwissen reicht, um Spaß an diesem Spiel zu haben. Im Gegenteil, nichts macht mehr Laune, als einen Ausspruch zu hören wie: „Hä, warum is'n Süd-Dakota da drüben und nicht im Süden?“*

## Glassteine

Die 4 Glassteine kommen zunächst beiseite. Man braucht sie immer erst zur Wertung einer Runde.

## Staatskarten

Zu jeder Landkarte gibt es einen eigenen Satz Staatskarten. Man mischt die Staatskarten der gewählten Landkarte und legt sie vor irgendeinen Spieler. Dieser Spieler ist der Kartengeber für Runde 1.

*Es ist ziemlich egal, wer die Karten austeilt, daher sollte der Spieler, der so freundlich war zu mischen, einen Kartengeber auswählen.*

## Anderes Material

Die andere Landkarte und deren zugehörige Staatskarten kommen in die Spielschachtel zurück. Man braucht sie nicht.

*Man braucht sie natürlich schon, wenn z.B. jemand am Ende des Spiels sagt: „Mann, war das Klasse! Lasst uns die andere Karte auch ausprobieren!“*

### *Staat oder Land?*

*Wenn diese Regel von einem „Staat“ spricht, ist damit eins der Gebiete gemeint, die auf der jeweiligen Karte abgebildet sind. Auf der Europa-Karte sind das die souveränen Staaten, also „Länder“ oder „Nationen“, auf der USA-Karte sind natürlich die Bundesstaaten gemeint. Wir wollten darauf verzichten, dauernd „Land oder (Bundes-)Staat“ schreiben zu müssen. Das hätte ziemlich blöd ausgesehen.*

## Zuschuss

Zu Beginn von Runde 1 **bekommt jeder Spieler 100 Euro** Reisekostenzuschuss. Mehr Geld gibt es für die beiden ersten Runden nicht, erst zu Beginn von Runde 3 gibt es einen weiteren Zuschuss.

## Runde 1 und 2

### Aufgaben

Wenn alle Spieler fertig sind, beginnt der Kartengeber die Runde. Der Spielplan wird so um die eigene Achse gedreht, dass das Feld **40** auf den Kartengeber zeigt. Er nimmt den Kartenstapel und legt 7 Staatskarten offen auf die Felder des Spielplans, beginnend mit dem Feld links neben dem Feld **40** und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Ohne Unterbrechung **legt der Kartengeber eine achte Karte ebenfalls offen in die Mitte des Spielplans**. Der Staat dieser Karte ist der Anfangsstaat für diese Runde. Sobald er gelegt wurde, können die Spieler beginnen, ihre Reiseziele zu wählen.

### Reiseziele wählen

Sobald der Anfangsstaat ausgelegt wurde, können alle Spieler (auch der Kartengeber) **eine ihrer beiden Scheiben nehmen und in eine beliebige der acht Lücken (bzw. Plätze) des Spielplans legen**. Damit liegt die Scheibe also entweder neben einer der sieben anderen Staatskarten oder neben dem Feld mit der **40**.

- **Man darf seine Scheibe erst in die Hand nehmen, sobald die achte Karte ausgelegt wurde.** Man darf sie vorher nicht einmal berühren. Man lässt beide Scheiben einfach neben seinem Reisepass liegen, bis der Anfangsstaat gelegt wurde.
- Sobald der Anfangsstaat den Spielplan berührt, spielen alle **gleichzeitig**. Wie schnell man sich entscheidet und seine Scheibe legt, bleibt einem selbst überlassen.
- Man darf auch einen Platz wählen, auf dem bereits die Scheibe eines Mitspielers liegt. Man legt seine Scheibe dann einfach auf die dort bereits liegende/n Scheibe/n. **Mehrere Scheiben bei demselben Platz bilden daher einen Stapel**, bei dem die Scheibe des schnellsten Spielers ganz unten liegt, die des langsamsten ganz oben.
- In den ersten beiden Runden **benutzt man nur eine seiner beiden Scheiben**. Die zweite benötigt man erst in späteren Runden.
- Sobald man seine Scheibe gelegt hat, darf man seine Entscheidung nicht mehr rückgängig machen. Die Scheibe bleibt, wo sie hingelegt wurde.

Das Ziel ist es, einen Staat zu wählen, den man vom Anfangsstaat (dem Staat in der Mitte) mit möglichst wenigen Grenzüberquerungen erreichen kann. Man sollte jedoch keinen Staat wählen, der direkt an den Anfangsstaat angrenzt!

Außerdem muss man so schnell wie möglich seine Entscheidung treffen, denn je mehr Scheiben bereits auf einem Platz liegen, desto uninteressanter wird dieser Platz.

*Die Reisesaison beginnt am Ende des Winters. Zuschüsse werden gewährt und die Reiseblogger dazu eingeladen, an den ersten beiden Runden von Projekt Grenzenlos teilzunehmen.*

*Jede Runde beginnt damit, dass die Sponsoren der Website von Projekt Grenzenlos ihre Länder als Reiseziele anbieten. Der Hauptsponsor stellt immer den Anfangsstaat, sieben andere Sponsoren preisen den Reisebloggern von Projekt Grenzenlos ihre Staaten als weitere Ziele an.*

*Alle Reiseblogger werden in den Anfangsstaat eingeladen. Sie können sich eines der angebotenen Ziele als zusätzliches Ziel aussuchen.*



*Wenn jeder andere sich schon etwas ausgesucht hat, wäre es höflich, sich zu beeilen und auch etwas auszusuchen. Die anderen Reiseblogger brennen sicher schon darauf, ihre Reisen anzutreten.*

*Die Wertung wird unten erklärt. Die Regeln für die Zuschüsse von Projekt Grenzenlos dienen dazu, die Blogger zum Reisen zu animieren, aber nicht allzusehr.*

*Die besten Angebote werden natürlich sofort weggeschnappt, sobald sie auf der Website von Projekt Grenzenlos erscheinen.*

Man kann seine Scheibe auch auf Platz **40** ablegen, um anzuzeigen, dass man keines der angebotenen sieben Länder ansteuern möchte. Das ist immer dann eine gute Idee, wenn die anderen Staaten zu weit entfernt liegen, oder wenn die guten Möglichkeiten alle bereits mehrfach belegt sind. Auch bei Platz **40** ist es möglich, dass mehrere Scheiben dort liegen, aber auch hier erleiden Spieler, die ihre Scheibe später als andere dort ablegen, Nachteile.

Man darf bei all dem nicht vergessen, **dass die Landkarte beim Legen der Scheiben verdeckt bleibt**. Niemand darf sie sich anschauen, bevor alle Spieler ihre Scheibe platziert haben.

## Wertung

Sobald alle einen Platz gewählt haben, wird gewertet. Dazu benötigt man die Landkarte. Man deckt sie auf und legt sie für alle sichtbar hin.

Man nimmt einen der farbigen Glassteine und legt ihn auf der Landkarte in den Anfangsstaat. Danach sucht man sich einen Spieler aus (vorzugsweise einen, dessen Scheibe als oberste auf anderen Scheiben liegt) und legt einen farblosen Glasstein auf den Staat, den dieser Spieler gewählt hatte.

Jetzt rechnet man zusammen, was diesen Spieler die Reise vom Anfangsstaat bis zu dessen Zielstaat gekostet hat. Der Spieler selber zeigt seine Reiseroute, damit er sicher sein kann, die für ihn günstigste zu wählen.

Die Wertungsregeln sind auf der Rückseite des Reisepasses zusammengefasst:



-10

Jedes **Überqueren einer Grenze kostet 10 Euro**. Entlang einer im Meer eingezeichneten Verbindung zu reisen, zählt ebenfalls als Grenzüberquerung.



-30

Hat man als Ziel einen Staat gewählt, der an den Anfangsstaat **angrenzt**, kostet das **30 Euro** Strafe. Ist zwischen Anfangsstaat und Zielstaat eine Verbindung über das Meer eingezeichnet, gelten beide zu Spielzwecken ebenfalls als aneinander angrenzend.



-10

Außerdem bezahlt man eine Strafe von **10 Euro für jede Scheibe, die unter der eigenen im Stapel an diesem Platz liegt**.



Hat man Platz **40** gewählt, verreist man nicht. Man bezahlt einfach den angegebenen Preis von **40 Euro**, zusätzlich 10 Euro für jede Scheibe, die möglicherweise bereits auf diesem Platz unter der eigenen Scheibe liegt.

**Die Kosten bezahlt man an die Bank.** Hat man nicht genug Geld, um alles zu bezahlen, gibt man der Bank einfach alles, was man hat.

Sobald ein Spieler gewertet wurde, nimmt er seine Scheibe wieder an sich. Spieler, deren Scheiben auf anderen Scheiben liegen, sollten immer zuerst gewertet werden, damit man nicht vergisst, dass sie die Strafen für zu spätes Legen ihrer Scheiben bezahlen müssen. Sobald alle Spieler gewertet wurden, ist die Runde vorbei.

*Manchmal ist es besser, einen Teil seines Zuschusses zurück zu geben, anstatt ein zu teures Angebot in Anspruch zu nehmen.*

*KINDER-VARIANTE: WENN MAN MIT JÜNGEREN KINDERN SPIELT, DIE NICHT MIT DEN STAATSGRENZEN VERTRAUT SIND, LÄSST MAN DIE LANDKARTE WÄHREND DES ERSTEN SPIELS EINFACH OFFEN LIEGEN. KINDER LERNEN SEHR SCHNELL UND WERDEN BALD SCHON MIT VERDECKTER KARTE SPIELEN KÖNNEN. AUSSERDEM SIND SIE DANACH DIE ABSOLUTEN ERDRUNDE-ÜBERFLIEGER IN DER SCHULE.*

*Einige Staaten sind derartig klein, dass sie der Glasstein komplett abdeckt. Deshalb ist er ja aus durchsichtigem Glas: Statt den Glasstein in den Staat zu legen, liegt der Staat im Glasstein.*

*Um die Wertung zu beschleunigen, kann man dem jeweiligen Spieler helfen, die beste Route zu finden. Es ist jedoch unfair, ihn dabei in die Irre zu führen.*

*Es ist völlig egal, wie weit man reist. Es kommt nur darauf an, wie viele Grenzen man überquert. Eine Reise von Aserbaidschan nach Norwegen ist viel günstiger, als man denkt.*

*Man hat seinen Zuschuss bekommen, um etwas von der Welt zu sehen. Wenn man keine Lust hat, viel zu reisen, muss man einen Teil des Geldes zurückgeben.*

*Jeder Staat sponsert nur den ersten Reiseblogger, der das Angebot annimmt, in voller Höhe. Will auch ein anderer dort hin, muss er ein bisschen was dazugeben.*

*Man möchte es sich lieber im Anfangsstaat gemütlich machen, statt zu reisen? Gut. Aber dann her mit der Kohle.*

## Beispiel

Anfangsstaat ist Frankreich. Die Spieler haben ihre Wahl getroffen, wie im Bild dargestellt. Jetzt wird gewertet.

Rot hat das Vereinigte Königreich gewählt. Da die Meeresverbindung zwischen Frankreich und dem Vereinigten Königreich als ein Grenzübergang gilt, muss Rot 10 Euro bezahlen. Wegen dieser Verbindung gelten die beiden Länder aber auch als aneinander angrenzend, was Rot eine Strafe von 30 Euro kostet. Rot muss also 40 Euro an die Bank bezahlen.

Gelb, Blau und Violett haben Ungarn gewählt, das man durch 3 Grenzüberquerungen erreichen kann. Die Reise kostet also 30 Euro, wer aber bei der Wahl dieses Ziels zu langsam war, muss eine Strafe bezahlen. Violett bezahlt 50 Euro (30 Euro für die Reise und je 10 Euro für jede Scheibe unter seiner eigenen) und nimmt seine Scheibe zurück. Blau bezahlt 40 Euro (nur eine Scheibe liegt unter seiner) und nimmt seine Scheibe zurück. Gelb bezahlt schließlich 30 Euro.

Wer den Platz mit der 40 wählt, bezahlt 40 Euro, Grenzen werden dabei nicht überquert. Weiß bezahlt 50 Euro (40, plus eine 10-Euro-Strafe, weil Weiß diesen Platz erst nach Grün gewählt hat) und Grün bezahlt 40 Euro.



Ein gute Möglichkeit wurde übersehen. Griechenland wirkt zwar weit entfernt von Frankreich, aber wenn man durch Italien und Malta reist, kann man es mit nur 3 Grenzüberquerungen erreichen

So kann man noch etwas Wissenswertes als Souvenir von seiner Reise mitnehmen!

Natürlich kann es passieren, dass man nach Runde 2 ohne Geld dasteht. Man kann sich dann aber immerhin einreden, den Reisekostenzuschuss ordentlich ausgenutzt zu haben.

## Ende der Runde

Sobald alle Spieler bezahlt haben, ist die Runde beendet. Wer möchte, kann jetzt in den Infos, die diesem Spiel beiliegen, etwas über den Anfangsstaat nachlesen. Dort kann man auch erfahren, was auf der jeweiligen Staatskarte abgebildet ist.

Am Ende der Runde **legt man die Landkarte wieder verdeckt hin**. Die auf dem Spielplan liegenden Staatskarten kommen auf einen offenen Ablagestapel. Erst in Runde 7 wird man sie wieder benötigen.

**Der Kartengeber gibt den verdeckten Stapel der Staatskarten an seinen linken Nachbarn**, der Kartengeber für die folgende Runde sein wird.

**Runde 2 läuft nach denselben Regeln wie Runde 1 ab. Man muss aber daran denken, dass man kein neues Geld bekommt!** Man spielt Runde 2 also mit dem Geld, was man aus Runde 1 übrig behalten hat. Wenn man auch nach Runde 2 noch Geld übrig haben sollte: Prima! Man behält dieses für die Folgerunden.

**Wenn man bis hierhin gelesen hat, kann man mit Runde 1 und 2 beginnen.**



## Zuschuss

Zu Beginn von Runde 3 bekommt jeder Spieler 200 Euro. Dieses Geld kommt zu seinem Geld hinzu, das er eventuell aus den Vorrunden übrig behalten hat. Das gesamte Geld steht für Runde 3 und 4 zur Verfügung.

## Runde 3 und 4

### Angebote

Die Karten werden genau wie in Runde 1 und 2 ausgelegt.

### Reiseziele wählen

Dieses Mal muss man **zwei verschiedene Reiseziele wählen**, indem man seine beiden Scheiben auf zwei unterschiedliche Plätze legt. Die Reise beginnt wie bisher im Anfangsstaat in der Mitte des Spielplans, danach besucht man die beiden gewählten Staaten. Wie zuvor sollte man so wenig Grenzen wie möglich überschreiten, sollte aber nicht in Staaten reisen, die direkt an den Anfangsstaat oder aneinander angrenzen.

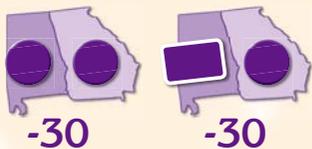
- Man darf wieder **nur eine Hand** zum Legen der Scheiben verwenden und man muss die Scheiben nacheinander legen. Man darf die zweite nicht aufnehmen, bevor man die erste gelegt hat.
- Sobald man eine Scheibe gelegt hat, darf man seine Entscheidung nicht mehr rückgängig machen. Die Scheibe bleibt, wo sie hingelegt wurde.
- **Man darf nicht beide Scheiben auf ein und denselben Platz legen.**
- Die Wahl der Reiseziele endet, sobald alle Spieler ihre beiden Scheiben gelegt haben.

### Wertung

Für die Wertung benötigt man einen farbigen Glasstein (um den Anfangsstaat anzuzeigen) und zwei farblose Glassteine (um die beiden vom Spieler gewählten Staaten anzuzeigen).

Die Reiseroute beginnt im Anfangsstaat und muss in beide gewählte Staaten führen. Beim Wertung **kann man sich aussuchen, in welchen der beiden Staaten man zuerst reist** (man kann also die Reiseroute wählen, die einen am Wenigsten kostet).

Die Kosten entsprechen denen des ersten Teils, mit folgenden Zusatzhinweisen:



Wenn die gewählten Staaten aneinander angrenzen, kostet das 30 Euro Strafe.

Jeder Staat, der an den Anfangsstaat angrenzt, kostet 30 Euro Strafe.

Diese Strafen werden unabhängig von der gewählten Reiseroute fällig. Sie gelten einfach dafür, dass die Staaten Nachbarstaaten sind, nicht dafür, dass man eine Route wählt, die direkt von einem in den anderen Staat führt.



Falls man sich für den Platz **40** entscheidet, macht man lediglich eine Reise vom Anfangsstaat zu dem Reiseziel, dass man mit seiner anderen Scheibe markiert. Die Kosten, um den Platz **40** zu benutzen, betragen 40 Euro.

*Der Frühling naht und ebenso naht der zweite Teil von Projekt Grenzenlos (die Runden 3 und 4). Die Zuschüsse sind größer, aber das gilt ebenso für die Aufgaben.*



*Man darf nicht vergessen, dass beide Scheiben auf dem Tisch liegen bleiben müssen, bis der Kartengeber die letzte Karte ausgelegt hat.*

*Man wählt also entweder zwei Staaten oder einen Staat und den Platz **40**.*

*Man beginnt mit den Spielern, deren Scheiben oben auf den Stapeln liegen. Wenn das nicht möglich ist, beginnt man bei einem Spieler, von dem nur eine Scheibe mit einer anderen belegt ist, entfernt die bedeckte Scheibe aber danach noch nicht.*

*Es ist also möglich, eine 90-Euro-Strafe wegen benachbarter Staaten zu kassieren:*

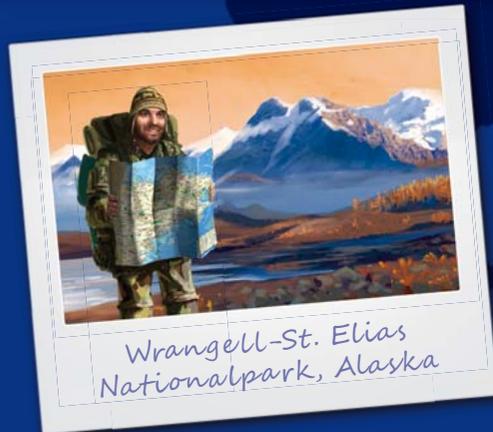
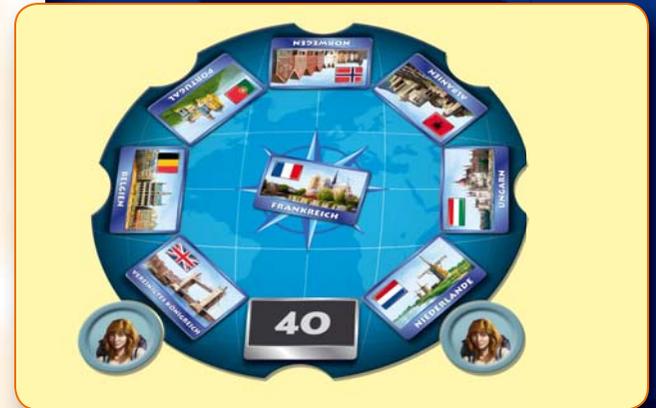


## Beispiel

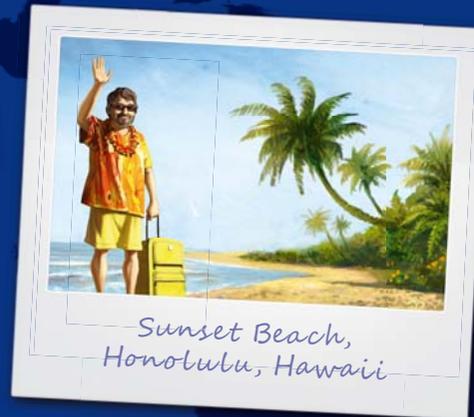
Anfangsstaat ist Frankreich. Blau hat das Vereinigte Königreich und die Niederlande gewählt. Das kostet ihn 80 Euro: 20 Euro wegen der beiden Grenzüberquerungen, sowie eine 60-Euro-Strafe, weil das Vereinigte Königreich sowohl an Frankreich als auch an die Niederlande angrenzt. Blau kann diese Strafe nicht vermeiden, selbst wenn er eine längere Strecke wählen würde (z.B. von Frankreich nach Deutschland, dann Niederlande, Belgien und schließlich Vereinigtes Königreich).



Es hätte noch schlimmer kommen können, wenn er das Vereinigte Königreich und Belgien gewählt hätte. Die Strafe wären 90 Euro gewesen, die Gesamtkosten 110 Euro.



Wrangell-St. Elias  
Nationalpark, Alaska



Sunset Beach,  
Honolulu, Hawaii



Tower Bridge, London,  
Vereinigtes Königreich

Wenn man bis hierhin gelesen hat, kann man mit Runde 3 und 4 beginnen.



## Zuschuss

Zu Beginn von Runde 5 **bekommt jeder Spieler 300 Euro**. Dieses Geld kommt zu seinem Geld hinzu, das er eventuell aus den ersten vier Runden übrig behalten hat.

## Runde 5 und 6

### Angebote

Die Karten werden genau wie zuvor ausgelegt, allerdings legt der Kartengeber **diesmal 2 Karten in die Mitte des Spielplans**. Sie stellen Anfangs- und Zielstaat der Reise dar (es ist egal, von wo nach wo man die Reise macht - sie wird in beiden Fällen dasselbe kosten). Insgesamt werden also 9 Karten ausgelegt: 7 auf dem Rand des Spielplans und zwei in der Mitte.

Die 2 Karten in der Mitte sollten nach Möglichkeit vom Geber gleichzeitig ausgelegt werden. Niemand darf Zeit haben, sich eine davon bereits anzusehen, bevor auch die andere liegt.

### Reiseziele wählen

Man wählt seine Reiseziele (diesmal eher: Zwischenetappen) genauso wie in Runde 3 und 4, **indem man seine Scheiben auf zwei unterschiedliche Plätze des Spielplans legt**.

Dieses Mal wird man von einem der beiden Staaten in der Mitte des Spielplans zum anderen reisen und die Reise muss dabei auch durch die beiden mit den Scheiben gewählten Staaten führen. Wie zuvor sollte man möglichst wenig Grenzen überqueren, sollte aber keine Staaten wählen, die aneinander angrenzen.

### Wertung

Die Wertung funktioniert wie in den Runden 3 und 4. Mit den farbigen Glassteinen kennzeichnet man die Staaten, die Start und Endpunkt der Reise markieren. Die farblosen Glassteine benutzt man zum Kennzeichnen der beiden Staaten, die der zu wertende Spieler gewählt hatte.

Man darf in einem beliebigen der beiden Staaten in der **Mitte des Spielplans** beginnen. Welcher, ist egal, die Wahl wird keinen finanziellen Unterschied ausmachen. Man sucht sich eine Reiseroute aus, die von einem zum anderen führt und die ebenfalls **durch die beiden gewählten Staaten** verläuft. Man darf sich dabei aussuchen, welchen der beiden gewählten Staaten man zuerst besucht (das wiederum kann einen großen Unterschied ausmachen) und darf sich dabei wie üblich die kostengünstigste Reiseroute aussuchen. Die Kosten werden wie zuvor berechnet:



-30

Man bezahlt jedesmal eine Strafe von **30 Euro, wenn zwei der markierten Staaten der Reiseroute direkt aneinander angrenzen**. Die Strafe gilt allerdings nicht für Anfangs- und Zielstaat, wenn diese aneinander angrenzen. Siehe Beispiel.



40

Wenn man das Feld **40** wählt, verläuft die Reiseroute vom Anfangs- zum Zielstaat nur durch den einen Staat, den man gewählt hat. Man darf allerdings nicht das Bezahlen der 40 Euro für Feld **40** vergessen.

*Sommer ist die Reisehauptsaison. Alle Reiseblogger werden sich auf ausgesprochen lange Trips begeben.*



*Es ist theoretisch möglich, eine Strafe von 150 Euro aufgebremmt zu bekommen, wenn man Staaten wählt, die aneinander sowie jeweils an Anfangs- oder Zielstaat angrenzen.*



**Wenn man bis hierhin gelesen hat, kann man mit Runde 5 und 6 beginnen.**



Die siebte Runde ist die Schlussrunde. Man bekommt **keinen Zuschuss zu Beginn dieser Runde**, was aber nicht schlimm ist: Diesmal kostet die Reise nichts. Man muss eine möglichst lange Reise planen und bekommt dafür Geld aus der Bank, anstatt es zu bezahlen.

## Runde 7

### Angebote

Im Kartenstapel sind ausreichend Karten, um die ersten sechs Runden zu bestreiten (sollten einem die Karten vorher ausgegangen sein, hat man bestimmt welche in der Schachtel vergessen). Am Ende von Runde 6 **nimmt sich der Kartengeber alle Staatskarten und mischt sie sorgfältig**. In Runde 7 kann also wieder jeder Staat auftauchen.

Die Auslage ist wie in den Runden 5 und 6: **7 Karten auf die Felder des Spielplans und dann 2 in die Mitte**. Wie vorhin sind auch hier die beiden Karten in der Mitte Anfang und Ziel der Reise.

### Reiseziele wählen

Man gibt auch hier seine beiden gewählten Reiseziele an, indem man seine beiden Scheiben auf zwei unterschiedliche Plätze legt. Die Reiseroute muss durch diese beiden Staaten führen.

Dieses Mal will man jedoch nicht die preiswerteste Reise machen, sondern seine Scheiben so legen, dass die Reise so teuer wie möglich wird. Anstatt für diese Reise zu bezahlen, wird man das entsprechende Geld von der Bank bekommen.

### Wertung

Mit den farbigen Glassteinen kennzeichnet man die Staaten, die Startpunkt und Ende der Reise markieren. Die farblosen Glassteine benutzt man zum Kennzeichnen der beiden Staaten, die der zu wertende Spieler gewählt hatte.

Wie zuvor muss man sich eine Reiseroute aussuchen, die vom Anfangs- bis zum Zielstaat führt und welche auch durch die beiden gewählten Reiseziele geht. Dieses Mal jedoch legt nicht der Spieler seine Reiseroute fest, sondern alle anderen Spieler. Mit anderen Worten: Die Reise wird nach wie vor den Verlauf nehmen, der am wenigsten kostet.

Die „Kosten“ werden wie folgt berechnet:

- Man bekommt **10 Euro für jede Grenze**, die man überqueren muss.
- Man bekommt **jedesmal 30 Euro, wenn zwei der markierten Staaten eine gemeinsame Grenze aufweisen** (sind Anfangs- und Ziel-Staat angrenzend zueinander, bringt das aber kein Geld).
- Man bekommt **40 Euro, wenn man den Platz 40** wählt.
- Und natürlich muss man noch immer **10 Euro für jede Scheibe bezahlen, die unter der eigenen Scheibe liegt**.

*Die Herbstreisezeit ist die Belohnung für die harte Arbeit der Reiseblogger. Sie dürfen ihre Traumreise planen und Projekt Grenzenlos bezahlt alles. Muss man erwähnen, dass die Blogger plötzlich so weit reisen, wie möglich?*



*Man sollte versuchen, Ziele zu finden, welche auch die billigste Strecke sauteuer machen. Die anderen Spieler werden die jeweilige Reiseroute und die Reihenfolge der gewählten Staaten austüfteln.*

*Es ist niemals von Vorteil, langsamer als die anderen zu sein.*

# SPIELLENDE

Das Spiel endet nach Runde 7. Man rechnet sein Geld zusammen (alles, was von den ersten sechs Runden noch übrig ist, plus das Geld aus Runde 7).

Wer das meiste Geld hat, gewinnt. Gibt es mehrere Spieler mit dem meisten Geld, hat man mehrere Gewinner.

*Jetzt mal unter uns: Hier geht es ums Reisen. Jeder, dem die Reise Spaß gemacht hat, kann sich Gewinner nennen.*

# VARIANTE: HERAUSFORDERUNG FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Damit das Spiel zu zweit und dritt herausfordernder wird, **kann jeder Spieler mit zwei Farben spielen**. Man nimmt sich zwei Reisepässe und die vier dazugehörenden Scheiben.

## Zuschuss

Man bekommt Zuschüsse in doppelter Höhe: 200 Euro vor Runde 1, 400 Euro vor Runde 3 und 600 Euro vor Runde 5.

## Reiseziele wählen

**Man spielt mit beiden Farben gleichzeitig**. Aber wie bisher auch, darf man die Scheiben nur nacheinander ablegen und nur mit einer Hand. Man entscheidet aber frei über die Reihenfolge, in der man seine Scheiben ablegt.

**Jede Farbe muss einem anderen Reiseziel zugeordnet werden**. In Runde 1 und 2 legt man je eine Scheibe pro Farbe. Beide müssen auf unterschiedlichen Plätzen abgelegt werden.

In den Runden 3 bis 7 legt man alle vier Scheiben. Man darf aber nie dasselbe Paar an Reisezielen für die beiden eigenen Scheibenfarben wählen.

## Wertung

Jede Farbe wird einzeln gewertet. Die 10-Euro-Strafe für jede Scheibe, die unter der gewerteten Scheibe liegt, gilt auch für eigene Scheiben!

Beide Farben werden aus einem Geldvorrat bezahlt.

## Fehler korrigieren

Falls man versehentlich doch dasselbe Paar Plätze für beide Farben gewählt haben sollte, macht man Folgendes:

- Sollten beide Scheiben in den Runden 1 und 2 auf demselben Platz liegen, **muss man die weiter unten liegende Scheibe dort wegnehmen und auf einen anderen Platz legen**.
- Genauso behebt man den Fehler, wenn man zwei Scheiben derselben Farbe zu ein und demselben Platz gelegt hat (was sogar im Normalspiel schon mal vorkommt).
- Sollte man für beide seiner Farben in den Runden 3 bis 7 dieselben Ziele gewählt haben, muss man die jeweils am weitesten unten liegende Scheibe aus beiden Stapeln wegnehmen und an einen erlaubten Platz des Spielplans legen.

*Das Spiel wird mit zwei oder drei Spielern einfacher, denn bei weniger Spielern gibt es weniger Rangelei um die Aufgaben. Daher sind solche Partien gut für Spieler geeignet, die sich ein bisschen mehr Zeit beim Wählen ihrer Reiseziele lassen wollen. Wer aber die Herausforderung sucht, sollte zu dieser Variante greifen.*

*Die beiden Reiseblogger, die man spielt, teilen sich den verdoppelten Zuschuss.*

*Es ist erlaubt, zwei seiner Scheiben, die unterschiedliche Farben haben, auf ein und denselben Platz zu legen. Wenn man das jedoch macht, müssen die anderen beiden Scheiben auf zwei unterschiedlichen Plätzen landen.*

*Dadurch kann es z.B. vorkommen, dass eine Farbe mehr als 100 Euro in Teil 1 ausgeben muss.*

*Eine der entfernten Scheiben kann zu dem Feld zurückgelegt werden, von dem sie kam (diesmal oben auf den Stapel). Die andere muss aber woanders hingelegt werden.*

## Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustrationen der Charaktere: David Cocharđ

Illustrationen der Karten: Milan Vavroň

3D Grafik: Radim Pech

Grafik-Design: Filip Murmak, Ivana Lososová

Faktenbeilage: Martin Hrabálek

Übersetzung: Michael Kröhnert

Lektorat: Ferdinand Köther

Haupttester: Petr Murmak

Besonderen Dank an: Brettspielklub Brno, dilli, Paul Grogan, Lukáš Šimíček und meine Frau Marcela.

© Czech Games Edition,  
October 2010  
www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der  
deutschen Ausgabe:  
Heidelberger Spieleverlag  
www.heidelbaer.de

**CGE**  
Czech Games Edition

**Heidelberger  
Spieleverlag**

# KARTENHINWEISE

## Europa

Die Landkarte hat eine Reihe von ins Meer eingezeichneten Verbindungen. Es ist wichtig, dass sich die Spieler mit diesen vertraut machen, bevor man das Spiel beginnt. Wir haben einige Verbindungen eingezeichnet, die Inseln mit einem, zwei oder drei nahegelegenen Staaten verbinden, unabhängig von tatsächlich existierenden Schifffahrtsrouten.

- Z.B. hat Polen keine Grenze zu Schweden, ist Dänemark nicht an Norwegen angrenzend und Italien nicht an Spanien angrenzend, selbst wenn es in der Realität Schifffahrtslinien zwischen diesen Staaten geben sollte.

Sollten zwei Staaten ein sehr kurzes Stück gemeinsame Grenze besitzen, haben wir solche Stellen zwecks besserer Erkennbarkeit entsprechend deutlicher gezeichnet.

- Kroatien ist an Montenegro angrenzend, aber nicht an Italien.
- Liechtenstein ist an Österreich und Schweiz angrenzend, aber nicht an Italien oder Deutschland.
- Monaco ist nur an Frankreich angrenzend, nicht jedoch an Italien.

Ein Staat mit Inseln gilt als ein zusammenhängender Staat:

- Dänemark ist an Schweden angrenzend (über die Öresundbrücke).
- Griechenland ist an Türkei und Malta angrenzend.
- Das Vereinigte Königreich ist an Irland angrenzend (weil Nordirland ein Teil vom Vereinigten Königreich ist).

Russland ist ein Sonderfall:

- Man kann ein kleines Stückchen Russland (Kaliningrader Oblast) zwischen Polen und Lettland finden. Wenn man eine Reiseroute plant, gelten diese beiden Teile als Einzelstaaten. Überquert man eine Grenze in den einen Teil Russlands, muss die nächste Grenzüberquerung aus genau diesem Teil Russlands wieder herausführen.
- Wenn Russland als Anfangs- oder Endstaat gekennzeichnet ist, oder als ein gewähltes Reiseziel, kann jeder Teil von Russland als „Russland“ zählen.
- Wenn man die Strafen für aneinandergrenzende Staaten berechnet, gilt Russland als angrenzend an alle Staaten, die an den einen oder den anderen Teil Russlands angrenzen, egal, welchen Teil Russland man besuchen will.

*Beispiel: In Runde 1 ist der Anfangsstaat Polen. Blau wählt Russland. Die Reise kostet 40 Euro: 10 Euro für die Grenzüberquerung von Polen in den kleineren Teil von Russland und eine 30-Euro-Strafe dafür, weil die beiden Staaten aneinander angrenzen. Eine Reise von Polen über Weißrussland zum Hauptteil von Russland würde 50 Euro kosten: 20 Euro für das Überqueren zweier Grenzen und die genannte 30-Euro-Strafe. Russland ist an Polen angrenzend, egal, welchen seiner Teile Blau bereist.*

*Rot wählt Finnland. Die Reise kostet 30 Euro. Rot kann einen Weg durch Lettland und Litauen oder durch Weißrussland und den größeren Teil Russlands*

*einschlagen. Eine Reise von Polen über Russland nach Finnland ist nicht möglich, weil Finnland und Polen nicht an denselben Teil Russlands angrenzen.*



Dasselbe gilt auch für Aserbaidschan - dessen kleinerer Teil ist an die Türkei angrenzend, aber nicht an Russland. Sein größerer Teil ist an Russland angrenzend, aber nicht die Türkei.

Einige Staaten kann man nur von einem einzigen anderen Staat aus erreichen. Als Konsequenz kann das bedeuten, dass man denselben Staat zweimal bereisen muss:

*Beispiel: In Runde 3 ist der Anfangsstaat Italien. Blau wählt Monaco und Spanien. Die Reise kostet 40 Euro: Italien, dann Frankreich, dann Monaco, dann wieder Frankreich, dann Spanien. Blau könnte seine beiden Ziele auch in umgekehrter Reihenfolge ansteuern, aber das würde an den Kosten nichts ändern (Italien, Frankreich, Spanien, Frankreich, Monaco).*



## USA

Die US-Karte sieht deutlich simpler aus, aber auch hier gibt es ein paar Fallstricke:

- Utah, Colorado, Arizona und New Mexico berühren sich in einem Punkt, dem sogenannten „4-corners-point“. Daher kommt man direkt von Utah nach New Mexico oder von Arizona nach Colorado.
- Auf der Karte gibt es lediglich zwei Meeres-Verbindungen: Von Alaska nach Washington und von Hawaii nach California. Alle anderen Länder haben nur Inlandsverbindungen.
- Beide Teile von Michigan gelten als ein Land. Michigan ist an Wisconsin angrenzend, aber nicht an Minnesota.
- Connecticut ist nicht an New Jersey angrenzend.
- Maine ist nicht an Massachusetts angrenzend.