



GLOBOLOG
DIE WELT
SPIELEND
ENTDECKEN

GLOBOLOG

DIE WELT SPIELEND ENTDECKEN

■ Dieses Spiel entstand in Zusammenarbeit von BMW und Otto Maier Verlag, Ravensburg.

■ Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren.

■ Autor: Bertram Kaes

INHALT

- 1 Spielplan mit Drehpfeil
- 2 Spielfiguren
- 104 Erlebnis-Chips in 5 Farben
- 32 Aufgabenkarten
- 1 Blankokarte
- 75 Fragekarten mit 375 Fragen und über 900 Antworten

ZUM SPIEL

■ Unsere Erde bietet den Menschen und der Natur einen wunderbaren Lebensraum, den wir pflegen und behutsam nutzen sollten.

■ GLOBOLOG bietet einen spielerischen Einblick in die Welt der Natur und der technischen Errungenschaften der Menschen.

■ Es soll zeigen, daß ein verantwortungsbewußter Umgang mit beidem eine lebenswerte Zukunft bedeutet.

ZIEL DES SPIELS

■ Wer es schafft, als erster genau die Erlebnis-Chips zu sammeln, die auf der eigenen Aufgabenkarte vorgegeben sind, ist Sieger des Spiels.

■ Erlebnis-Chips gibt es als Belohnung für richtig beantwortete Fragen auf allen farbigen Spielfeldern. Und da nicht jeder gewinnen kann, lautet das Motto eben: Neues Spiel, neue Chance!

VORBEREITUNG

■ Vor dem ersten Spiel müssen die Erlebnis-Chips vorsichtig aus der Stanztafel ausgebrochen werden.

Sie werden jeweils vor Spielbeginn nach Farben geordnet.

■ Der Drehpfeil ist leicht zu montieren: Der kleine Kunststoffstift wird von unten durch das ausgestanzte Loch im Plan geschoben. Anschließend wird der Pfeil aufgesteckt. Nun noch die Abdeckkappe drauf, und fertig ist der Drehpfeil.

■ Anschließend werden die Aufgabenkarten und die Frage-/Antwortkarten voneinander getrennt, gut gemischt und jeweils in einem Stapel mit den Aufgaben- bzw. Antwortseiten nach unten neben den Spielplan gelegt.

Auf den Stapel der Frage-/Antwortkarten wird als Sichtschutz die unbedruckte Abdeckkarte gelegt.

■ Die beiden Spielfiguren kommen auf das Startfeld. Sie werden im Verlauf des Spiels von allen Spielern bewegt.

■ Beim Spiel mit 2 oder 3 Mitspielern nimmt sich jeder Spieler 2 Aufgabenkarten vom Stapel, die er seinen Mitspielern nicht zeigt und verdeckt vor sich auf den Tisch legt. Bei 4, 5 und 6 Spielern muß sich jeder nur eine Aufgabenkarte nehmen.

Die restlichen Aufgabenkarten werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt und werden zur Seite gelegt.

Die Aufgabenkarte zeigt jedem Spieler, aus welchem der 5 Fragefelder er wie viele Erlebnis-Chips sammeln muß.

DIE BEDEUTUNG DER FARBIGEN FRAGEFELDER



Rot:
Ereignisse



Grün:
Natur



Orange:
Drinnen und
draußen



Blau:
BMW und
Technik



Gelb:
Automobil-
geschichte

So, und nun wird's Zeit, daß ...

...DAS SPIEL BEGINNT

■ Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

■ Der Spieler dreht den Drehpfeil und zieht mit einer der beiden Spielfiguren um die Anzahl der Felder vorwärts, die ihm der Drehpfeil anzeigt.

■ Jeder Spieler versucht, so schnell wie möglich seine Aufgabe zu erfüllen, d. h. aus den 5 verschiedenen Bereichen genau die Chips zu sammeln, die auf seiner Aufgabenkarte verlangt werden. Übrigens zeigt jede Karte eine andere Aufgabe!

■ Immer wenn ein Spieler an der Reihe ist und mit einer Spielfigur genau auf ein farbiges Fragefeld ziehen kann, darf er die oberste Fragekarte nehmen, die entsprechende Frage und die möglichen Antworten selbst laut vorlesen und »seine« Antwort abgeben.

■ Dazu ein Beispiel: Zieht ein Spieler eine der beiden Spielfiguren auf ein grünes Fragefeld, dann nimmt er die oberste Frage-

Antwortkarte vom Stapel, liest die grüne Frage und die zur Auswahl stehenden Antworten selbst laut vor und entscheidet sich für seine Antwort.

■ Ist seine Antwort richtig (die richtige Antwort steht auf der Rückseite), erhält er 1 Erlebnis-Chip in der entsprechenden Farbe, den er offen vor sich auf den Tisch legt.

(Zu einigen wenigen Fragen gibt es mehrere richtige Antworten. Die Belohnung für alle richtig getippten Antworten zusammen ist ebenfalls 1 Erlebnis-Chip.)

Ist sie falsch, hat er Pech gehabt. Aber bereits beim nächsten Mal hat er wieder eine neue Chance. ►►►

ENDE DES SPIELS

■ Wer auf einem roten Ereignisfeld landet, zieht eine Frage-/Antwortkarte, liest den roten Ereignistext vor und führt die Anweisung sofort aus.

■ Wer auf seiner Frage-/Antwortkarte unter der entsprechenden Farbe einen JOKER vorfindet, hat großes Glück gehabt: er erhält sofort einen entsprechend farbigen Chip.

■ Wer auf einem normalen Lauffeld landet, darf keine Frage beantworten.

■ WICHTIG:

Ein Spieler darf immer wählen, mit welcher der beiden Spielfiguren er ziehen möchte.

■ Wer als erster alle geforderten Erlebnis-Chips sammeln konnte, hat gewonnen.

■ Herzlichen Glückwunsch! (Bei 2 oder 3 Spielern muß der Sieger die Erlebnis-Chips für seine beiden Aufgabenkarten gesammelt haben.)

■ Für alle Nichtgewinner gilt: AUF EIN NEUES!!!

Zum Schluß gibt's noch einige ...



...TIPS UND FEINHEITEN

1 Zeigt der Pfeil auf ein mehrfarbiges Feld (Abb.), darf sich der Spieler aus den angebotenen Bereichen den aussuchen, aus dem er eine Frage beantworten will.

2 Zeigt der Pfeil auf ein 1-3-Feld (Abb.), darf der Spieler mit einer der beiden Spielfiguren um 1, 2 oder 3 Felder vorwärtsziehen.

3 Zeigt der Pfeil auf das -2-Feld (Abb.), muß eine der beiden Spielfiguren 2 Felder zurückversetzt werden (nie hinter das STARTFELD zurück).

4 Landet eine Spielfigur genau auf einem 5farbigen Feld (Abb.), darf sich der Spieler aus einem der 5 Bereiche eine Frage oder ein Ereignis aussuchen. Von diesem Feld aus kann die Spielfigur im nächsten Zug auf einem beliebigen Weg weitergezogen werden.

5 Auf einem Spielfeld darf immer nur eine Spielfigur stehen.

6 Wer mit einer Spielfigur auf das ZIELFELD zieht, erhält 1 Erlebnis-Chip seiner Wahl. Das ZIELFELD muß nicht genau getroffen werden. Überschüssige Restpunkte verfallen.

7 Wer sich 1 Erlebnis-Chip in einer Farbe erspielt hat, die er gar nicht (mehr) benötigt, der schenkt diesen Chip einem beliebigen Mitspieler. Es kann passieren, daß dieser Spieler dadurch das Spiel gewinnt! Benötigt der beschenkte Spieler den Chip auch nicht, dann wird dieser aus dem Spiel genommen.

8 Sollten beide Spielfiguren im ZIELFELD gelandet sein, ohne daß auch nur einer der Spieler die Vorgaben seiner Aufgabenkarte erfüllen konnte, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Haben mehrere Spieler gleich viele Chips gesammelt, dann haben sie gemeinsam gewonnen.

9 Zeigt der Drehpfeil nicht eindeutig auf ein Feld, muß er nochmals gedreht werden.