

Rund um die Schweiz

Autour de la Suisse



www.carlit.ch

Rund um die Schweiz

Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren.

Ein spannender Wettlauf mit vielseitigen Fragen rund um die Schweiz!

Inhalt: 78 Fragekarten
26 Wappen
1 Spielplan (besteht aus 6 Teilen)
4 Spielfiguren
1 Würfel

Ziel des Spiels: so viele Wappen und Karten wie möglich sammeln.

Vorbereitung: Setzt die 6 Teile des Spielplans zusammen. Verteilt die 26 Wappen auf die entsprechenden Wappen-Felder auf dem Spielplan. Mischt die Karten gut durch und legt sie als Stapel verdeckt neben den Spielplan.

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farblich passende Startfeld. Haltet den Würfel bereit und schon kann's losgehen!

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Gegenuhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist würfelt und zieht je nach Anzahl der Würfelaugen in Pfeilrichtung rund um die Schweiz. Dabei kommt ihr auf Felder mit unterschiedlicher Bedeutung:



Weisse Lauffelder

Endet dein Zug auf einem weissen Feld, zieht einer der Mitspieler die oberste Karte vom Stapel und liest dir die Wissensfrage vor. Kannst du die Frage richtig beantworten, bekommst du die Karte und legst sie offen vor dich hin. Wenn nicht, kommt sie zurück unter den Stapel.



Picknick-Feld

Endet dein Zug auf dem Picknick-Feld, brauchst du dringend eine Pause und setzt für eine Runde aus.



Kartentausch-Felder

Endet dein Zug auf dem Kartentausch-Feld, darfst du mit einem der Mitspieler eine beliebige Karte tauschen – du musst aber nicht. Aber in jedem Fall muss dein Mitspieler den Tausch mitmachen.



Kartenklau-Felder

Landest du auf einem Kartenklau-Feld, darfst du einem Mitspieler deiner Wahl eine beliebige Karte klauen.



Joker-Feld

Landest du auf dem Joker-Feld, darfst du 2 Fragekarten beantworten.

Wappen sammeln: Um ein Wappen vom Spielplan zu ergattern, müsst ihr **2 Karten** von einem Kanton gesammelt haben. *(Ihr erkennt an den kleinen Wappen oben links auf den Karten, zu welchem Kanton sie gehören.)* Sobald ihr zwei Karten von einem Kanton habt, dürft ihr das entsprechende Wappen vom Spielplan nehmen und es zu den beiden Karten legen. Diese beiden Karten dürfen dann nicht mehr geklaut und auch nicht mehr getauscht werden.

Bei diesem Spiel wird nicht rausgeworfen. Endet euer Zug auf einem Feld, das von einem Mitspieler besetzt ist, wird es übersprungen und ihr setzt eure Spielfigur auf das nächste freie Feld.

Spielende: Wer mindestens 3 Wappen gesammelt hat, beendet das Spiel.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten:

Jede Karte zählt 1 Punkt, Wappen zählen 3 Punkte.

Wer das Spiel beendet, erhält zusätzlich 2 Punkte.

Autour de la Suisse

Pour 2 à 4 joueurs dès 7 ans.

Une course captivante avec des questions intéressantes portant sur la Suisse.

Contenu: 78 cartes-questions
26 écussons
1 plan de jeu (en 6 parties)
4 figurines
1 dé

But du jeu: récolter le plus grand nombre de cartes et d'écussons.

Préparation: assembler les 6 parties du plan de jeu. Distribuer les 26 écussons sur les champs correspondants du plan de jeu. Mélanger les cartes et les poser en pile, face cachée, à côté du plan de jeu.

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur le champ de même couleur du plan de jeu. Préparer le dé et c'est parti!

Déroulement de la partie: le joueur le plus jeune commence, on poursuit ensuite dans le sens antihoraire. Le joueur dont c'est le tour lance le dé et déplace sa figurine autour de la Suisse, dans le sens de la flèche, en fonction du nombre joué au dé. Les joueurs arrivent alors sur des champs avec différentes significations:



Champs blancs

Si tu tombes sur un champ blanc un des autres joueurs pioche la première carte de la pile et lit la question à voix haute. Si tu donnes la réponse correcte, tu reçois la carte et tu la poses, face visible, devant toi. Si tu ne donnes pas la bonne réponse, alors la carte doit être mise tout en bas de la pile.



Champ Pique-nique

Si tu tombes sur le champ Pique-nique, tu dois faire une pause et passer ton tour...



Champ Echange-carte

Si tu tombes sur un champ Echange-carte, tu peux échanger n'importe quelle carte avec un joueur de ton choix, mais tu n'y es pas obligé. Mais si tu veux faire un échange, alors le joueur que tu as choisi est obligé de l'accepter.



Champ Chipe-carte

Si tu tombes sur un champ Chipe-carte, tu peux prendre n'importe quelle carte d'un joueur de ton choix.



Champ Joker

Si tu tombes sur le champ Joker, tu peux répondre à 2 questions.

Collecter les écussons: pour récupérer un des écussons posés sur le plan de jeu, vous devez avoir récolté **2 cartes** d'un même canton. (*Un petit écusson du canton correspondant se trouve en haut à gauche des cartes*). Dès que vous avez deux cartes d'un même canton, vous pouvez prendre l'écusson correspondant et le poser à côté des deux cartes du canton. Ces deux cartes ne peuvent alors plus être chipées ni échangées.

Les joueurs ne peuvent pas être éliminés du jeu. Si tu tombes sur un champ déjà occupé par une autre figurine, tu peux sauter par-dessus et placer ta figurine sur le champ suivant qui est libre.

Fin de la partie: la partie prend fin dès qu'un joueur a récolté 3 écussons.

Le joueur comptabilisant le plus de points est le vainqueur:

chaque carte vaut 1 point, les écussons valent 3 points.

Le joueur terminant la partie obtient 2 points supplémentaires.

Scopri la Svizzera

Per 2-4 giocatori da 7 anni in poi.

Un'avvincente gara con varie domande sulla Svizzera!

Contenuto: 78 carte con domande

26 stemmi

1 cartellone del gioco (composto da 6 parti)

4 pedine

1 dado

Scopo del gioco: raccogliere il maggior numero di stemmi e carte.

Preparativi: Assembla le 6 parti del cartellone del gioco. Distribuisci i 26 stemmi nelle corrispondenti caselline sul cartellone. Mescola le carte e collocalle coperte a mucchietto accanto al cartellone.

Ogni giocatore sceglie una pedina e la colloca nella casellina di partenza dello stesso colore. Metti il dado a portata di mano e iniziate a giocare!

Svolgimento del gioco: Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso antiorario. Il giocatore di turno lancia il dado e prosegue il suo percorso alla scoperta della Svizzera in base al punteggio conseguito e in direzione della freccia. Dopo la mossa i giocatori arriveranno in caselline con diversi significati.



Caselline bianchi

Se si arriva in una casellina bianca, un giocatore scopre la carta in alto del mucchietto e legge la domanda basata sulle conoscenze della Svizzera. Il giocatore che risponde correttamente riceve la carta e la colloca scoperta davanti a sé. Diversamente la carta viene posta sotto il mucchietto.



Casellina picnic

Se il giocatore arriva nella casellina del picnic ha urgente bisogno di una breve sosta e salta un giro.



Casellina cambio carta

Se il giocatore arriva nella casellina cambio carta può, ma non è obbligato, scambiare una carta scelta a piacere con un altro giocatore. L'altro giocatore è obbligato ad accettare lo scambio.



Casellina ruba carta

Chi arriva in una casellina ruba carta, può sottrarre una carta scelta a piacere a un altro giocatore.



Casellina jolly

Chi arriva nella casellina jolly può rispondere a 2 carte delle domande.

Raccogliere stemmi: Per impossessarsi di uno stemma sul cartellone è necessario possedere **2 carte** di un cantone. *È possibile riconoscere il cantone relativo alle carte dal piccolo stemma riportato sulle carte in alto a sinistra.* Chi possiede due carte di un cantone può togliere il rispettivo stemma dal cartellone e metterlo insieme alla due carte. Queste due carte non possono più venire sottratte o scambiate.

Con questo gioco non è possibile scacciare gli avversari. Se al termine della mossa si arriva in una casellina occupata da un avversario, la casellina occupata viene saltata e la pedina viene posta nella casellina successiva.

Fine del gioco: La partita termina quando un giocatore ha raccolto almeno 3 stemmi.

Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

Ogni carta vale 1 punto e gli stemmi 3 punti.

Chi termina la partita riceve 2 punti supplementari.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins
de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore
a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



©2019
Carlit + Ravensburger AG
Würenlos
58.401.169