

# Rund um die Schweiz Autour de la Suisse



**Carlit**

[www.carlit.ch](http://www.carlit.ch)

# Rund um die Schweiz

Für 2-4 Spieler ab 7 Jahren.

Ein spannender Wettlauf mit vielseitigen Fragen rund um die Schweiz!

---

<b>Inhalt</b>	78 Fragekarten
	26 Wappen
	1 Spielplan (besteht aus 6 Teilen)
	4 Spielfiguren
	1 Würfel

---

**Ziel des Spiels,** so viele Wappen und Karten wie möglich zu 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 verdeckter Stapel 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 einem 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** vom gleichen Kanton gesammelt haben. (Ihr erkennt an den kleinen Wappen oben rechts auf den Karten, zu welchem Kanton sie gehören.) Sobald ihr zwei Karten vom gleichen 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.**

---

<b>Contenu</b>	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 Chipecarte:* Si tu tombes sur un champ Chipecarte, 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 droite 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!

---

<b>Contenuto</b>	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 collocale 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 in una 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.



**Caselline 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** dello stesso cantone. È possibile riconoscere il cantone relativo alle carte dal piccolo stemma riportato sulle carte in alto a destra. Chi possiede due carte dello stesso 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.

# All About Switzerland

**For 2-4 players 7 years and older.**

**An exciting race with multifaceted questions about Switzerland!**

---

<b>Contents</b>	78 question cards
	26 coats of arms
	1 game board (consisting of six pieces)
	4 figurines
	1 die

---

**The aim of the game** is to collect as many cards and coats of arms as possible.

**Preparation:** Put the six game board pieces together. Put the 26 coats of arms on the matching coats of arms spaces on the game board. Shuffle the cards well and put them face-down in a stack next to the game board.

Each player selects a figurine and puts it on the starting space in the matching colour. Grab the die and the game can begin!

**Playing the game:** The youngest player starts, then each player takes their turn going anticlockwise. When a player takes their turn, they roll the die and move in the direction of the arrow around Switzerland according to the number rolled on the die. Players land on spaces with different meanings:



*White spaces:* If your turn ends on a white space, one of your fellow players draws the top card from the deck and reads you a knowledge-based question. If you answer the question correctly, you are given the card and place it face-up in front of you. If not, the card goes back underneath the stack of cards.



*Picnic space:* If your turn ends on the picnic space, you are in serious need of a break and sit out the next turn.



*Card swap spaces:* If your turn ends on a card swap space, you are allowed to swap any card you like with a fellow player – but you are not required to do so. If you want to make a swap, however, your fellow player has to swap their card with yours.



*Card theft spaces:* If you land on a card theft space, you are allowed to steal any card you like from one of your fellow players.



*Joker space:* If you land on the joker space, you are allowed to answer two question cards.

**Collecting coats of arms:** To take a coat of arms from the game board, you have to collect **two cards** from the same canton. (The small coat of arms in the upper right corner of each card lets you know which canton it belongs to.) As soon as you have two cards from the same canton, you are allowed to take the matching coat of arms from the game board and put it next to the two cards. These two cards can no longer be stolen and can also not be swapped.

Players are not bumped out of this game. If your turn ends on a space that is occupied by a fellow player, the space is skipped over and your figurine lands on the next vacant space.

**End of the game:** A player who has collected at least three coats of arms ends the game.

**The player with the most points wins:**

Each card is worth one point, each coat of arms is worth three points. The player who ends the game receives two additional points.



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



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.

Warning. Not suitable for children under  
36 months. Small parts. Choking hazard.

© 2024  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstrasse 9  
CH-5436 Würenlos

58.404.173