

RUNDHERUM UM LINZ

Inhalt:

- 6 Sammelkartenablagen
- 42 Sammelkarten
- 2 Sonderwürfel
- 6 Spielfiguren
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel
- 6 Startkarten



Vorbereitung:

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Sammelkarten werden mit den Kinderfreunde-Symbol nach oben ausgelegt.

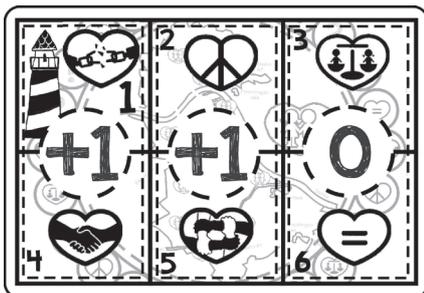
Jede/jeder darf sich einen Leuchtturm, eine Startkarte und die dazupassende Sammelkartenablage nehmen. Die/der Jüngste beginnt und darf sich aussuchen, auf welches der drei am Spielplan vorhanden Symbole sie/er ihre/seine Spielfigur setzen möchte. Die beiden Würfel werden in die Mitte des Spielplanes gelegt. Gezogen wird im Uhrzeigersinn.

Ablauf:

Die/der Jüngste würfelt und bestimmt, wie weit sie/er ziehen möchte. Jeder Würfel kann einzeln gewählt oder die Summe der Augenzahlen gebildet werden.

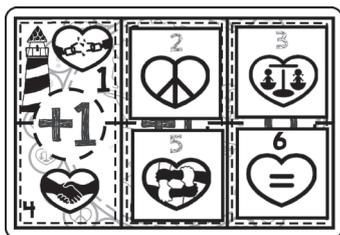
Beispiel: Gewürfelt wurde die Zahlen 3 und 1 – Die Spielfigur kann damit entweder 1 Feld, 3 Felder oder 4 Felder weit ziehen.

SAMMELKARTENABLAGE:

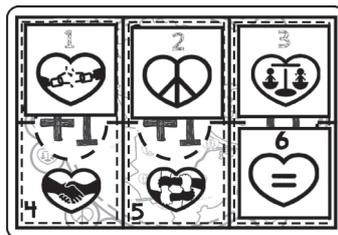


Oben links sieht man welche Spielfigur zur Sammelkartenablage gehört. Die Aufteilung der Symbole ist bei jeder Ablage anders! Die Sammelkartenablage ist in **drei Bereiche (+1, +1, 0)** und in sechs Symbole aufgeteilt.

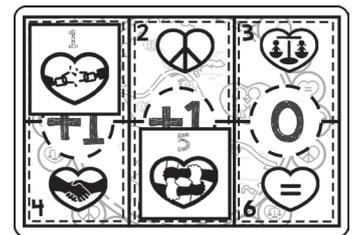
Die drei Bereiche werden wichtig wenn man auf ein ? landet. Ist noch mindestens ein Bereich mit **+1** total leer so kann man zusätzlich eine Sammelkarte umdrehen.



1 mal extra umdrehen



0 mal extra umdrehen



0 mal extra umdrehen

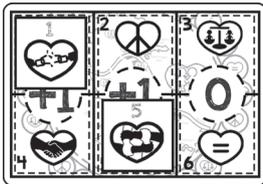
TIPP: Es ist sinnvoll, zuerst die Symbole im Bereich mit 0 zu sammeln und dann erst mit den anderen Symbolen weiterzusammeln.

SAMMELKARTEN AUFDECKEN und FINDEN:

Um das Spiel zu gewinnen, werden die sechs verschiedenen Symbole der Sammelkartenablage benötigt. Jede/jeder **kann immer zwei Sammelkarten umdrehen**, wenn sie/er an der Reihe ist. Aber wer **geschickt plant**, kann sogar **bis zu vier Karten** auf einmal umdrehen!

Wer beim Umdrehen zwei gleiche Symbole aufdeckt, darf eine davon behalten. Die zweite wird wieder umgedreht.

Wie können drei Sammelkarten aufgedeckt werden?



Wer seine Spielfigur auf ein Symbol zieht, das auf der Sammelkartenablage noch nicht besetzt ist, kann eine Sammelkarte EXTRA umdrehen.

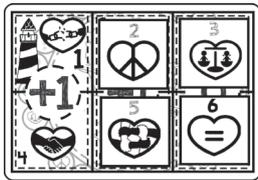
Die Figur zieht auf das Symbol „Frieden“. Das Symbol ist noch nicht auf der Sammelkartenablage belegt, daher können drei Karten umgedreht werden.



Wie können vier Sammelkarten aufgedeckt werden?



Zieht die Spielfigur auf ein **?-Feld**, so kann ebenfalls eine Sammelkarte EXTRA umgedreht werden! Egal, ob auf der Sammelkartenablage ein Bereich leer ist, oder nicht. *(1 x EXTRA umdrehen = 3 Sammelkarten umdrehen)*



Gibt es noch einen Bereich, der noch ganz leer ist und +1 anzeigt, dann können 2x Sammelkarten EXTRA umgedreht werden.

Insgesamt können also bis zu vier Sammelkarten aufgedeckt werden. Mit etwas Glück sind es jeweils zwei gleiche Symbole, die noch auf der eigenen Sammelkarte fehlen. Jeweils eine wird auf der Sammelkartenablage abgelegt, die anderen werden wieder umgedreht.

Richtungswechsel:



Bei den **?-Feldern** kann die Zugrichtung einmal gewechselt werden. Beim nächsten Zug muss aber wieder im Uhrzeigersinn gezogen werden.

WICHTIG: Es ist nicht erlaubt, zweimal hintereinander auf ein ?-Feld zu ziehen!

SPIELENDENDE:

Das Spiel endet, wenn ein/e Spieler/in alle Symbole gesammelt hat.