

ÖSTERREICH AUF

Wenn ihr zu dritt spielt, sind es also 9 Karten insgesamt. Es

können aber auch 12 oder 15 sein, dann wird eure Reise durch Österreich länger und spannender. Mischt die gezogenen Ortskarten gut durch und legt sie mit der Bildseite nach oben auf die Windrose des Spielplans.

ein witziges Reisespiel
für 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren

von B. Kaes

Ravensburger Spiele® Nr. 26074 4

■ WURUM GEHT'S?

Bei diesem Spiel gewinnt, wer möglichst viele Reisechips sammelt. Die Reisechips erhält, wer die Zielorte vor seinen Mitspielern erreicht und Fragen zu diesen Orten richtig beantwortet. Vor allem aber erfahrt ihr viel über Österreich. Über seine Orte, seine Geographie und Sehenswürdigkeiten. Und ihr werdet überrascht sein, wieviel besondere, außergewöhnliche und abenteuerliche Erlebnisse überall warten.

■ DAS GEHÖRT ZUM SPIEL

- 1 doppelseitiger Spielplan
- 120 Ortskarten
- 6 Spielfiguren
- 1 Zielstein
- 1 Beutel Chips
- 1 Würfel

■ VOR DEM SPIEL

Wählt eine der beiden Spielplanseiten aus. Eine Seite zeigt eine Satellitenbildkarte, die andere eine politische Karte. Als nächstes entscheidet ihr euch für einen Startort, von dem aus eure Österreichreise beginnen soll. Das kann euer Wohnort bzw. der nächste größere Ort sein, der auf dem Plan eingezeichnet ist oder ein beliebiger anderer Ort. Der Startort ist gleichzeitig auch die letzte Station eurer Reise. Am Ende des Spiels müssen alle Spieler wieder dorthin zurück.

Legt nun fest, wer als Hauptkassier die Reisechips verwaltet. Am Anfang werden keine Chips verteilt. Jetzt werden die Orte, die auf eurer Reise besucht werden sollen, verdeckt aus den Ortskarten gezogen, und zwar für jeden Spieler drei Karten.

■ LOS GEHT'S!

Der erste Zielort ist die Karte, die oben auf dem Stapel liegt. Wenn ihr den Ort auf dem Plan gefunden habt, legt ihr den Zielstein darauf. Jeder weiß jetzt, wo die Reise hingeht. Der erste Spieler würfelt und zieht so viele Felder in Richtung des ersten Zielortes, wie der Würfel Augen zeigt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

■ DER ERSTE ZIELORT IST ERREICHT

Wer als erster mit genauer Augenzahl den Zielort erreicht, der erhält sofort zwei Reisechips aus der Kassa. Nun kann er noch weitere wertvolle Chips gewinnen, wenn er eine der drei Fragen auf der Ortskarte richtig beantwortet. Er wählt sich einen Wissensbereich aus, sein rechter Mitspieler nimmt die Ortskarte und liest die entsprechende Frage vor.

Dies sind die drei Wissensbereiche.

Frage 1: Geographie

Frage 2: Sehenswürdigkeiten

Frage 3: Außergewöhnliches und Besonderes

■ FRAGE RICHTIG BEANTWORTET

Du erhältst zwei Reisechips aus der Kassa ausbezahlt. Außerdem erhältst du die Ortskarte, die du bei dir ablegst.

■ FRAGE FALSCH BEANTWORTET

Pech gehabt! Aber dein linker Nachbar freut sich, denn er darf nun die Frage beantworten. Schafft er's, dann erhält er zur Belohnung einen Reisechip. Spielt ihr das Spiel zu zweit, erhält automatisch dein Mitspieler einen Chip, wenn du die Frage nicht richtig beantworten konntest.

DER SPUR...

Die Ortskarte erhält auch in diesem Fall der Spieler, der den Zielort als erster erreicht hat.

■ UND WIE GEHT'S WEITER?

Die jetzt obenliegende Ortskarte ist der neue Zielort. Legt den Zielstein darauf, und los geht's! Alle Spieler starten von dort, wo sie gerade stehen zum neuen Reiseziel. Und wer hier als erster ankommt, erhält wieder zwei Chips, die Chance auf zwei weitere Chips und die Ortskarte.

■ MIT CHIPS SCHNELLER ZUM ZIEL

Die gewonnenen Reisechips können auch dazu verwendet werden, rascher einen Zielort zu erreichen. Man darf seine Chips zu der gewürfelten Augenzahl dazuzählen oder sie davon abziehen. Dabei zählt jeder Chip ein Würfelauge.

Beispiel: Ein Spieler steht fünf Felder vor dem nächsten Zielort, würfelt eine drei und zahlt zwei Reisechips in die Kasse. Damit darf er fünf Felder weit auf den Zielort ziehen. Hätte er eine sechs gewürfelt, könnte er durch den Einsatz von einem Chip ebenfalls den Zielort erreichen.

Nachdem auch die letzte Ortskarte ausgespielt ist, sausen alle zurück zum Startfeld, also dem Ort, von dem aus eure Reise durch Österreich begann. Wer hier als erster ankommt, erhält drei Reisechips (muß aber keine Frage mehr beantworten), wer als zweiter ankommt, erhält zwei Chips und der dritte Heimkehrer immerhin noch einen Chip. Damit ist das Spiel beendet.

■ DER SIEGER

Wer die meisten Chips ergattert hat, ist Sieger. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl an Chips, dann gewinnt der mit den meisten Ortskarten. Herzlichen Glückwunsch zum Sieg! Und jetzt? Habt ihr Lust auf eine weitere Spielrunde oder gar auf einen Österreichurlaub, um selbst zu entdecken, was ihr hier erleben könnt?

■ BESONDERHEIT

Trifft eine Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld, dann hat der Spieler die Qual der Wahl: Er darf entweder die gegnerische Figur um fünf Felder in eine beliebige Richtung auf ein freies Feld versetzen oder dem entsprechenden Spieler einen Chip abnehmen und ihn um ein Feld versetzen.

■ DANKE!

Für die schönen Fotos und die vielen Informationen über die einzelnen Orte danken wir der Österreich Werbung, den Landesfremdenverkehrsbüros und den einzelnen Orten und Gemeinden. Weitere Informationen über das Reiseland Österreich erhaltet ihr von:

Österreich Werbung, Margaretenstraße 1, 1040 Wien
Tel. 0222/588 660

Servus in  Österreich®

Die Satellitenbildkarte von Österreich hat uns Geospace, Bad Ischl zur Verfügung gestellt. Die Bilder wurden vom Satelliten Landsat aus rd. 700 km Höhe aufgenommen. Der Bildvorlage liegt eine Lambert'sche Kegelprojektion zugrunde. Deshalb ist das Satellitenbild auf dem Spielplan trapezförmig.



Ravensburger