

Globalissimo - KSR

Es werden 10 Runden gespielt.

Ablauf einer Runde:

① Tipp-Phase:

- Die aktuelle ausliegende Kategorie-Karte bestimmt, worum es diese Runde geht (z.B.: Kategorie Fläche = größtes Land).
- Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler 1 Tipp-Kärtchen auf eine der 5 (6) ausliegenden Länderkarten.
- Auf jeder Länderkarte darf insgesamt nur 1 Tipp-Kärtchen sein. Die Zahl auf dem Tipp-Kärtchen gibt an, an welcher Position der Spieler die Karte im Vergleich zu den anderen ausliegenden Länderkarten einstuft, wenn diese nach ihren Werten in der fragten Kategorie absteigend sortiert werden.
- Es ist erlaubt, dass mehrere Spieler die selbe Position tippen.

② Auswertung:

- Alle ausliegenden Länderkarten umdrehen, Tipps darauflegen.
- Länderkarten nach Werten der Kategorie absteigend sortieren.
- Sind mehrere Länder mit gleichem Wert dabei, sind beide auf dem selben Platz. Nachfolgende überspringen Plätze.
(Beispiel: 2 Erste bedeuten für den Nächsten den Platz 3)
- Der Startspieler beginnt die Auswertung.
 - Position genau getippt 3 Punkte
 - 1 Position daneben getippt 2 Punkte
 - 2 Positionen daneben getippt 1 Punkt
 - ansonsten 0 Punkte
- Die Tipp-Kärtchen kommen zurück zu den Spielern.
- Die Punkte werden abgetragen, jedes Feld zählt.
- Es dürfen mehrere Figuren je Feld stehen.

Barrieren:

- Müsste ein Spieler eine Barriere (gilt nicht als Extra-Feld) überschreiten, um Punkte abzutragen, muss er eine Aufgabe erfüllen. Es kommt auf die Farbe der Barriere an.
ORANGE: Nenne die Hauptstadt des Landes der obersten Länderkarte des Nachziehstapels.
LILA: Zeige das Land auf dem Spielplan, das auf oberster Länderkarte des Nachziehstapels genannt ist.
- Der Spieler nimmt die Länderkarte und prüft geheim.
Falls richtig: Barriere vor sich stellen, Punkte weiterziehen, Länderkarte aus dem Spiel nehmen.
Falls falsch: Zug endet. Figur bleibt vor der Barriere stehen. Länderkarte verdeckt zur Seite legen.
- Wollen in der aktuellen Runde weitere Spieler über eine Barriere, müssen sie diese abgesonderte Länderkarte nutzen.

③ Auslegen neuer Karten:

- Sind alle Tipps ausgewertet, werden ausliegende Länderkarten aus dem Spiel genommen, eine evtl. genutzte Barriere-Länderkarte ebenso.
- 5 (bei 2 - 4 Sp.) oder 6 neue Länderkarten mit Flagge nach oben am Spielplanrand unten auslegen.
- **Der Startspieler wechselt nach links.**

Spielende:

Ende ist nach 10 Runden. Die meisten Punkte siegen.
Patt: Unter den Beteiligten führt, wer mehr Barrieren hat.
Weiteres Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Globalissimo - KSR

Es werden 10 Runden gespielt.

Ablauf einer Runde:

① Tipp-Phase:

- Die aktuelle ausliegende Kategorie-Karte bestimmt, worum es diese Runde geht (z.B.: Kategorie Fläche = größtes Land).
- Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler 1 Tipp-Kärtchen auf eine der 5 (6) ausliegenden Länderkarten.
- Auf jeder Länderkarte darf insgesamt nur 1 Tipp-Kärtchen sein. Die Zahl auf dem Tipp-Kärtchen gibt an, an welcher Position der Spieler die Karte im Vergleich zu den anderen ausliegenden Länderkarten einstuft, wenn diese nach ihren Werten in der fragten Kategorie absteigend sortiert werden.
- Es ist erlaubt, dass mehrere Spieler die selbe Position tippen.

② Auswertung:

- Alle ausliegenden Länderkarten umdrehen, Tipps darauflegen.
- Länderkarten nach Werten der Kategorie absteigend sortieren.
- Sind mehrere Länder mit gleichem Wert dabei, sind beide auf dem selben Platz. Nachfolgende überspringen Plätze.
(Beispiel: 2 Erste bedeuten für den Nächsten den Platz 3)
- Der Startspieler beginnt die Auswertung.
 - Position genau getippt 3 Punkte
 - 1 Position daneben getippt 2 Punkte
 - 2 Positionen daneben getippt 1 Punkt
 - ansonsten 0 Punkte
- Die Tipp-Kärtchen kommen zurück zu den Spielern.
- Die Punkte werden abgetragen, jedes Feld zählt.
- Es dürfen mehrere Figuren je Feld stehen.

Barrieren:

- Müsste ein Spieler eine Barriere (gilt nicht als Extra-Feld) überschreiten, um Punkte abzutragen, muss er eine Aufgabe erfüllen. Es kommt auf die Farbe der Barriere an.
ORANGE: Nenne die Hauptstadt des Landes der obersten Länderkarte des Nachziehstapels.
LILA: Zeige das Land auf dem Spielplan, das auf oberster Länderkarte des Nachziehstapels genannt ist.
- Der Spieler nimmt die Länderkarte und prüft geheim.
Falls richtig: Barriere vor sich stellen, Punkte weiterziehen, Länderkarte aus dem Spiel nehmen.
Falls falsch: Zug endet. Figur bleibt vor der Barriere stehen. Länderkarte verdeckt zur Seite legen.
- Wollen in der aktuellen Runde weitere Spieler über eine Barriere, müssen sie diese abgesonderte Länderkarte nutzen.

③ Auslegen neuer Karten:

- Sind alle Tipps ausgewertet, werden ausliegende Länderkarten aus dem Spiel genommen, eine evtl. genutzte Barriere-Länderkarte ebenso.
- 5 (bei 2 - 4 Sp.) oder 6 neue Länderkarten mit Flagge nach oben am Spielplanrand unten auslegen.
- **Der Startspieler wechselt nach links.**

Spielende:

Ende ist nach 10 Runden. Die meisten Punkte siegen.
Patt: Unter den Beteiligten führt, wer mehr Barrieren hat.
Weiteres Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.05.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de