

## WERELD-DELEN

### Wat zit er in de doos?

- 1 Boekje met spelregels en toelichting
- 6 Pionnen
- 5 VN-legers \*)
- 24 Opdrachtkaarten
- 24 Combi-kaarten
- 24 Routekaarten
- 24 Aktiekaarten
- 12 Algemene probleemkaarten \*)
- 12 Algemene oplossingskaarten \*)
- 2 Dobbelstenen
- 1 Wereldkaart als spelbord

\*) Deze spelonderdelen zijn voor beginners nog niet nodig.

### Doel van het spel

Aan wereld-delen kunnen twee tot zes spelers vanaf 10 jaar deelnemen. Elke speler bewoont een werelddeel. Tijdens het spel reizen de spelers over de wereld om opdrachten uit te voeren.

Winnaar is die speler die het eerst al zijn opdrachten heeft uitgevoerd en zijn problemen heeft opgelost.

U kunt het spel op drie manieren spelen.

- I. Voor beginners
- II. Voor gevorderden
- III. Voor geroutineerden

## I. WERELD-DELEN VOOR BEGINNERS

(6 spelers)

De verschillende kaarten.



### a. Opdrachtkaarten

U moet de opdracht op deze kaart uitvoeren; dus reizen zoals aangegeven. Als u precies op de plaats van bestemming bent aangekomen, dan vraagt u van de bewoner van het betreffende werelddeel de Combi-kaart die bij de Opdrachtkaart hoort. Daarmee is uw opdracht uitgevoerd.



### b. Combi-kaarten

Deze kaart moet u afgeven zodra iemand uit een ander werelddeel met de bijbehorende opdracht op z'n bestemmingsplaats in uw werelddeel is aange-

komen. Met deze vorm van samenwerking heeft hij aan zijn opdracht voldaan.



#### c. Routekaarten

Komt een speler op een rode stip, dan neemt hij een Routekaart. De opdracht die hierop staat moet direkt worden uitgevoerd.

De kaart **Combi-hulp** betekent: u wordt geholpen en mag direkt door naar uw plaats van bestemming.

#### d. Aktiekaarten

Komt u op een groene stip, die **niet** uw bestemmingsplaats is, dan pakt u een Aktiekaart. Voer de opdracht direkt uit.

Als u een Aktie- of Routekaart treft die betrekking heeft op een Algemeen Probleem, een Algemene oplossing of de VN, dan mag u die onderop leggen en een volgende kaart trekken.

#### Regels van het spel

1. Elke speler kiest een werelddeel en plaatst zijn

**pion** (met dezelfde kleur als zijn werelddeel) op zijn Woonplaats. Dat is de blauwe stip met een W erin.

2. De **Opdrachtkaarten**, behorende bij een werelddeel, worden geschud en vóór iedere speler op het daarvoor bestemde vakje gelegd.
3. De bijbehorende **Combi-kaarten** worden open vóór de speler op tafel gelegd.
4. **Aktiekaarten** worden omgekeerd op hun vakje op het bord gelegd.
5. **Routekaarten** - ook niet leesbaar - komen op het andere vakje.
6. Beginnen mag die speler die met één dobbelsteen de hoogste ogen gooit.
7. **Reizen**

#### Opdracht

Iedere bewoner draait de bovenste opdrachtkaart om. Hij heeft tot taak de opdracht uit te voeren die op zijn bovenste kaart vermeld staat.

Op die kaart staat ook in welke stad de opdracht moet worden uitgevoerd. Als een bewoner aan de beurt is, moet hij met z'n pion trachten deze stad te bereiken. Over land, door zee of door de lucht. De spelers gooien om de beurt met één of twee dobbelstenen.

Hij gooit naar keuze met 1 of 2 dobbelstenen en **moet** dan zijn pion het aantal hokjes verzetten dat de dobbelsteen aangeeft. Gooit de speler met twee dobbelstenen en daarmee dubbel, dan mag hij nogmaals gooien. Dus b.v. 2 - 2 of 3 - 3. De pion mag in **dezelfde beurt** nooit teruggezet



worden op de ingeslagen route.

De spelers mogen aan elkaar vragen waar hun plaatsen van bestemming ligt. Deze zijn aangegeven met een **groene** stip. Een speler heeft die plaats pas bereikt als hij er precies op komt, dus het juiste aantal ogen heeft gegoid.

## 8. Regels tijdens het reizen

Tijdens het reizen moeten de spelers zich aan de volgende regels houden:

### – Samenwerking

Heeft een speler de plaats bereikt die op zijn opdrachtkaart staat, dan vraagt hij aan de bewoner van dat werelddeel de Combi-kaart die bij zijn opdracht hoort. Deze Combi-kaart ontvangt hij, waarmee de opdracht is uitgevoerd. De kaarten gaan dan terug in de doos.

De speler draait nu zijn volgende Opdrachtkaart om. Hij reist bij zijn volgende beurt verder vanaf de plaats die hij zojuist bereikt heeft.

### – Blokkeren

Spelers die elkaar op hun reis tegenkomen mogen elkaar op dezelfde route niet inhalen of passeren. Hier ontstaat dus een blokkade en de speler die aan de beurt is zal terug moeten of achter de ander moeten blijven staan. U mag met uw pion opschuiven tot u vlak voor de pion van een andere speler staat. Gooit u b.v. 6 ogen en zijn er tot de volgende pion nog 4 plaatsen, dan mag u maar 4 plaatsen doorreizen.

### – Afgooien

Komt u met uw pion precies op de plaats waar al een pion staat, dan moet deze laatste terug naar zijn Woonplaats en van daaruit opnieuw beginnen.

## ← Vliegroutes

Het blokkeren geldt overal behalve op de drie vliegroutes. Begin en eind van de vliegroute staan aangegeven met een vliegtuigje op het speelbord. Op deze vliegroutes mogen spelers elkaar **wel** inhalen en passeren.

### – Rode stip

Komt u op een rode stip, dan pakt u een Routekaart en voert vervolgens de opdracht uit die achterop staat. De kaart wordt daarna weer onderop de stapel gelegd.

### – Groene stip

Komt u op een groene stip, dan pakt u een Aktiekaart en voert vervolgens de opdracht uit die achterop staat. U mag echter **geen** Aktiekaart pakken als u terecht komt op de groene stip van uw **bestemmingsplaats**; u ontvangt daar uw Combi-kaart.

## 9. Einde van het spel

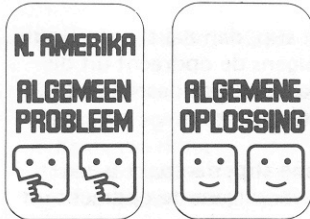
De speler die zijn 4 opdrachten heeft uitgevoerd is winnaar. Willen de andere spelers doorspelen om b.v. de tweede of derde plaats, dan moet de winnaar zijn overgebleven Combi-kaarten open ter beschikking stellen van de andere spelers.

## 10. Minder spelers

Als er minder dan zes spelers zijn, doen één of meer werelddelen niet actief mee. De opdrachtkaarten van het werelddeel dat niet mee doet gaan terug in de doos. De **Combi-kaarten** van dat werelddeel worden echter open neergelegd. De speler die op de bestemmingsplaats van zo'n werelddeel is aangekomen, pakt dan gewoon de bijbehorende Combi-kaart. U kunt ook met twee werelddelen tegelijk spelen (b.v. 3).

## II. WERELD-DELEN VOOR GEVORDERDEN

Voor gevorderde spelers worden ook de **Algemene Probleem-** en **Algemene Oplossings-**kaarten in het spel gebracht.



Iedere speler legt de twee Algemene Problemen van het eigen werelddeel op het betreffende vakje, náást zijn Opdrachtkaarten. De Algemene Oplossingen (geheel grijze kaarten) worden geschud en zodanig onder de spelers verdeeld dat niemand de teksten kan lezen. De Algemene Problemen en Algemene Oplossingen mogen dus niet door de andere spelers worden gelezen.

1. Het is mogelijk dat een speler al direkt zelf een oplossing heeft voor een van zijn twee problemen of misschien wel beide. Als dat zo is, dan worden deze Algemene Probleemkaarten met hun bijbehorende Algemene Oplossingskaarten direkt terug in de doos gelegd.
2. De Algemene Problemen waarvoor de speler niet direkt een oplossing heeft, moet hij oplossen tijdens het uitvoeren van zijn opdrachten. Dat kan op vier manieren:
  - a. door de Aktiekaart **Vergaderen** te trekken. Dat wil zeggen dat iedere speler aan één

andere speler mag vragen of deze de oplossing heeft van één Algemeen Probleem.

- b. door de Aktiekaart **Telefoneren** te trekken. In dit geval mag alleen de speler die deze kaart trekt aan één andere speler de oplossing van één Algemeen Probleem vragen.
- c. door op **New York** terecht te komen. U heeft dan het recht om een Algemene Vergadering van de Verenigde Naties uit te roepen (maar u **hoeft** niet!). Deze Algemene Vergadering houdt in dat iedere speler, te beginnen met diegene die op New York staat, aan één andere speler mag vragen of hij de oplossing heeft voor één Algemeen Probleem (zoals 2a dus).
- d. door op een **zwarte stip** terecht te komen. Komt u op een zwarte stip, dan mag u aan de bewoner van dat betreffende werelddeel vragen of hij de oplossing heeft voor één van uw Algemene Problemen.

### 3. Einde van het spel

De speler die het eerst zijn vier Opdrachten heeft uitgevoerd **en** zijn twee Algemene Problemen heeft opgelost is de winnaar.

### 4. Minder spelers

Bij **vijf** spelers worden twee Algemene Probleemkaarten en hun bijbehorende Oplossingskaarten uit het spel gehaald en terug in de doos gelegd.

Bij **vier** spelers krijgt elke speler **drie** Algemene Probleemkaarten en evenzoveel Algemene Oplossingskaarten. Bij **drie** spelers krijgt ieder er **vier**, enz.



### III. WERELD-DELEN VOOR GEROUTINEERDEN

Voor de geroutineerde spelers is er nog een extra variatie, die het spel moeilijker maakt; de **Veiligheidsraad** van de Verenigde Naties.

Een speler die op New York terecht komt kan - behalve een Algemene Vergadering van de V.N. (zie II-2c) - ook de Veiligheidsraad bijeenroepen. (maar het hoeft niet).

De Veiligheidsraad wordt gevormd door alle spelers, en beslist over het inzetten van VN-legers (de blauwe blokjes) tegen een speler die vèr voor ligt op de andere spelers. Er kunnen maximaal 5 VN-legers worden ingezet.

Een VN-leger is een blokkade die op dezelfde manier wordt ingezet als een pion een blokkade kan zijn. Zij kan worden geplaatst op de route van de speler die het verst vooruit ligt of rondom de bestemmingsplaats waar deze speler naar toe gaat.

Deze VN-legers kunnen alléén worden verwijderd als:

- een speler **precies** op de plaats van een VN-leger terecht komt. Het leger wordt dan van het bord genomen en gaat terug in de doos.
- een nieuwe Veiligheidsraad wordt bijeengeroepen als een andere speler op New York terecht komt. Deze nieuwe Veiligheidsraad kan besluiten de blokkade op te heffen of elders neer te zetten.

#### Stemverhouding

Iedere speler heeft één stem. Er wordt besloten bij meerderheid van stemmen. Bij gelijke stemmen (dus

als de stemmen staken) wordt het voorstel - tot blokkade - **niet** aangenomen.

#### Vetorecht

Alléén de speler die op New York staat (en dus een Veiligheidsraad bijeen kan roepen) heeft een **Vetorecht**. Dat betekent dat hij alle voorstellen kan **tegenhouden**. Hij kan echter geen voorstellen **door-drukken**.