
Globetrotter

Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

ou les 2 KURFÜRSTENDAMM, les 4 FRANCE et les 5 BRESIL font chaque fois 11 plaques.

Si aucun des joueurs n'arrive à composer des séries complètes, le jeu continue jusqu'à ce que la dernière plaque cachée sera prise. Puis on note les valeurs.

Celui qui atteint le premier 10.000 points est le gagnant.

Il en faut environ 7 parties. Naturellement on peut se mettre d'accord sur moins de 10.000 points, toutefois pas au-dessous de 5.000.

Attention!

Celui qui, après une partie, possède plus de 11 plaques, **perdra ses meilleures pièces en sur-nombre**. Veuillez donc continuellement contrôler votre collection pendant le jeu. Globetrotter passionne tellement les joueurs qu'ils oublient parfois d'écarter une plaque. Si vous avez plus de 11 plaques dans votre dépôt, vous devez, au lieu de prendre une nouvelle carte, en écarter jusqu'à ce que vous aurez atteint le nombre de 11 admis. Et cela, bien entendu, seulement pendant le jeu et pas à la fin. Faites donc bien attention — et à la fin également à vos adversaires.

Variations

Habituellement Globetrotter se déroule bruyamment: Les joueurs guettent les autres et font bien attention à ce qu'ils sont justement en train de collectionner et ils se proposent mutuellement de gâcher la série des autres en retournant une certaine plaque écartée. C'est un stimulant particulier de Globetrotter. On invente beaucoup de trucs pour détourner les adversaires. Il importe p. ex. de saisir avec la rapidité de l'éclair une des plaques découvertes qui se trouvent au milieu de la table. Ainsi, les adversaires n'ont souvent pas la possibilité de distinguer de quelle série il s'agit.

R. F. Pleuna

Globetrotter

En scherpzinnig spel voor 2—4 verzamelaars.

Waar gaat het om?

U krijgt 11 kaartjes met straten- en autobordjes uit de hele wereld. Door het opnemen van nieuwe en het wegleggen van niet-passende stukken probeert u, komplette series te vormen en tegelijkertijd uw medespelers te verhinderen om hun spel te spelen.

Begin meteen!

Iedere speler krijgt een **afschermplaat**. Daarop staan **links en rechts** de in het spel zijnde series stratenbordjes en autonummers uit de hele wereld. Op de **tabel in het midden** is de geldige waarde met één blik te zien.

Er zijn totaal 111 bordjes. Deze worden geschud. Iedere deelnemer krijgt er 11, met de rug naar boven. Ze worden achter de afschermpilaat gesorteerd; de rest wordt in het midden van de tafel op stapeltjes gelegd.

Er wordt geloot, wie begint. Deze speler neemt een bordje van een van de stapeltjes, voegt dit bij zijn verzameling en legt een ander bordje, dat hem minder geschikt lijkt, **open** op tafel weg. Dat kan natuurlijk ook hetzelfde bordje zijn, dat hij net opgepakt heeft.

Van nu af mag elke speler (in volgorde steeds links van zijn voorganger) ofwel een omgekeerd liggend bordje van een stapeltje nemen, ofwel een openliggend bordje pakken. Dan legt hij een ander (of hetzelfde) bordje open weg. Wel is het zo, dat — als hij een openliggend kaartje pakt — zijn voorganger (dus de speler aan zijn rechterzijde) het recht heeft, één van de openliggende bordjes (maar niet hetgene, dat zojuist weggelegd werd) in het midden van de tafel om te draaien. Het wordt met de rug naar boven in de doos teruggelegd. Dit bordje speelt dan niet meer mee.

Zo wordt verzameld:

Er zijn verschillende series met 1—8 exemplaren van één soort en één serie met 9 exemplaren van verschillende soorten (de grote straten van de wereld) en een Joker.

Een klein cijfertje op elk bord geeft aan, hoeveel exemplaren er in de serie zijn. Elk stuk heeft dus waarde, maar deze kan aanzienlijk hoger worden als er meer dan één **uit dezelfde serie** worden samengevoegd. De Joker mag ofwel overal aangelegd worden om een serie te completeren, ofwel als enkele kaart gebruikt worden. Daarvoor bestaat natuurlijk een omrekeningskoers, maar daarover hoeven spelers die niet graag rekenen, zich geen zorgen te maken: op de tabel in het midden van de afschermplaat is met één blik te zien, wat één of meerdere exemplaren of een hele serie waard zijn.

Einde van het spel

Het spel wordt beëindigd als een speler na het wegleggen van een bordje **uit al zijn 11 bordjes complete series kan maken**. In dit geval worden 500 punten extra gegeven.

Voorbeeld: De 5 bordjes Mexico en 6 Via Veneto of de 8 Argentinië en de 3 Panama of de 2 Kurfürstendamm, de 4 Frankrijk en de 5 Brazilië geven steeds totaal 11 bordjes.

Als geen enkele speler zijn verzameling op complete series kan krijgen, wordt net zo lang gespeeld totdat het **laatste omgekeerd liggende bordje** opgenomen wordt. Dan wordt geteld hoeveel punten elk heeft; deze worden genoteerd.

Wie het eerst 10.000 punten heeft, is winnaar.

Dat gebeurt meestal na ongeveer 7 ronden. Natuurlijk kan ook een lager puntental afgesproken worden, maar lager dan 5.000 moet men niet gaan.

Pas op!

Wie bij de afrekening van een ronde meer dan 11 bordjes in zijn bezit heeft, **moet zijn beste bordjes teruggeven**. Controleert u daarom tijdens het spel steeds uw verzameling: in de opwinding wordt gemakkelijk vergeten om een bordje weg te leggen! Als u meer dan 11 bordjes in voorraad heeft,

moet u net zo lang wachten met het nemen van een nieuw bordje en in plaats daarvan alleen maar wegleggen, tot u weer bij het toegelaten aantal van 11 bent; dit alles vanzelfsprekend tijdens het spel, niet aan het eind. Past u dan goed op, bij uzelf en aan het eind ook bij uw tegenstanders.

Variaties

In de regel is het een hele drukte bij het spelen van Globetrotter: de spelers houden elkaar in het oog, letten goed op wie wat verzamelt en proberen, het vormen van series bij de anderen te verhinderen door bepaalde weggelegde bordjes om te draaien en zo uit het spel te halen. Dat is een hele sport en er worden veel trucs verzonnen om de tegenstanders in de war te brengen. Het is b. v. belangrijk om bliksemsnel een openliggend kaartje van tafel te pakken. Dan hebben de medespelers vaak geen kans om te zien om welke serie het gaat.

R. F. Pleuna

Globetrotter

Un gioco vivace per 2—4 collezionisti

Questo è il gioco

Ricevete 11 figurine con riproduzioni di targhe di auto e segnali stradali di tutto il mondo. Prelevando nuovi pezzi ed eliminando quelli che non vanno bene cercate di formare una serie completa, mentre cercate di impedire che ci riesca l'avversario.

Cominciate subito!

Ciascun giocatore riceve uno **schermo**. A sinistra e destra ci sono le serie di segnali stradali e targhe d'auto di tutto il mondo. Dalla **tabella centrale** si può cogliere con un'occhiata il loro valore.

In totale ci sono 111 targhe. Mischiatele. Ogni partecipante al gioco ne riceve 11, coperte. Esse vengono messe dietro lo schermo. Le rimanenti vengono messe in mezzo al tavolo, in mazzetti coperti. Si sorteggia chi comincia. Il sorteggiato prende una carta da una mazzetta, la mette nella sua rac-