

Overlander Game

Ziel des Spiels:

Eine Weltreise mit Hindernissen bewältigen, ohne dass einem das Geld ausgeht. Sieger ist, wer am Ende noch am meisten Geld zur Verfügung hat.

Regeln:

Spielvorbereitung

- Die verschiedenen Spielkarten werden verdeckt auf dem Spielbrett am markierten Platz aufgelegt.
- Jeder Spieler startet mit einem Startkapital:
5 x 10 \$ / 5 x 20 \$ / 5 x 50 \$ / 6 x 100 \$ / 5 x 200 \$ / 4 x 500 \$ / 5 x 1000 \$ = Total 7000 \$

Start

Jeder der maximal vier Spieler erhält eine Spielfigur und wählt einen beliebigen **Hafen** als Start-/Zielort. Es lohnt sich eine Reiseroute bereits im Voraus grob festzulegen um die Route möglichst kurz und die Verschiffungskosten möglichst tief zu halten. Zudem sollte man bedenken, dass auf jedem Kontinent mindestens zwei Highlights angefahren werden müssen.

Der Startort ist auch der Zielort, daher muss man sich diesen merken (oder aufschreiben)

Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

Navigation auf dem Spielbrett

Entsprechend der gewürfelten Zahl kann den **Linien** entlang BELIEBIG gezogen werden. Highlights (Sterne) und Verschiffungspunkte (Häfen) müssen **GENAU** getroffen werden. Ist ein Punkt entlang der geplanten Route bereits besetzt, ist diese Route gesperrt. In diesem Fall **MUSS** man eine Ausweichroute wählen. In jedem Fall wird entsprechend der gewürfelte Zahl vorgerückt. Hin und her im selben Zug ist nicht erlaubt.

Verschiffen

Auf der gewählten Reiseroute wird man immer wieder verschiffen müssen. Die Linien sind unterschiedlich teuer und sollten dem Budget entsprechend gewählt werden. Die Verschiffungspunkte (Hafenstädte) **MÜSSEN** getroffen werden. Man zieht eine Verschiffungskarte und befolgt die Instruktion:

- Expressroute – Die Transportkosten bezahlen, nochmal würfeln und direkt über den Zielhafen weiterziehen.
- Planmässige Verschiffung – Transportkosten bezahlen und zum Zielhafen ziehen. In der nächsten Runde normal würfeln und ziehen.
- Verspätung – Transportkosten und die Lagerkosten (500 \$) bezahlen und zum Zielhafen ziehen. Dort dann 1 x aussetzen. Danach normal würfeln und ziehen.
- Preisaufschlag – Transportkosten und Treibstoffzuschlag bezahlen und weiter zum Zielhafen ziehen. In der nächsten Runde normal würfeln und ziehen.

ACHTUNG:

Fehlen die erforderlichen Geldmittel zum Verschiffen, muss durch anfahren von weiteren Highlights die Kasse erst aufgefüllt werden.

Highlights der Reise

„**Highlight**“ Sehenswürdigkeiten (Sterne) **MÜSSEN** genau getroffen werden. Sie bieten eine erwünschte Einnahmequelle. Der Overlander schreibt einen Presseartikel über den Ort und erhält 500 \$. Derselbe Punkt darf auch mehrmals angefahren werden, aber nur wenn dazwischen mindestens ein anderes Highlight besucht worden oder eine Verschiffung erfolgt ist.

Es müssen mindestens zwei unterschiedliche Highlights pro Kontinent besucht werden. Zur Kontrolle legt der Spieler einen Chip/Figur/Stein auf seine „Besuchkarte“.

Aktionskarten

Landet man auf einem Aktionsfeld zieht der Spieler eine Karte und befolgt die Instruktionen. Es kann sich sowohl um positive wie negative Aktionen handeln. D.h. man kann Geld verdienen aber es können auch Kosten auflaufen.

Übernachtungsplätze

Landet man auf einem Übernachtungsplatz zieht man eine Karte. Es gibt drei Arten von Übernachtungen:

- Wildcamping = Kostenlos
- Campingplatz = 30 \$
- Luxushotel = 300 \$

Gefahrenzonen

In diesen Regionen **KANN** es zu Problemen kommen, z.B. zu Verzögerungen, Kosten, Verlusten. Aber man kann mit etwas Glück auch ohne Schwierigkeiten durchkommen und dadurch Strecke sparen. Wählt man eine Route durch eine Gefahrenzone zieht man unabhängig von der gewürfelten Zahl bis zum Gefahrenzonenpunkt. Dort zieht man eine Karte und befolgt die Instruktionen.

Sieger und Ende

Gewinnen wird der Spieler, der nach Erreichen seines Ziels noch am meisten Geld zur Verfügung hat. Sobald der erste Spieler im Ziel ist, müssen die verbleibenden Spieler auf dem **KÜRZESTEN** Weg zu ihrem Startpunkt zurückreisen. Allfälliges aussetzen muss NICHT beachtet werden. Auch die Hafenstadt der Verschiffung muss nicht genau getroffen werden.

Wenn alle Spieler im Ziel sind wird abgerechnet.

Varianten:

Um die Spieldauer (vier Spieler benötigen ca. 3h) zu verkürzen können alternative Regeln für das Spielende angewendet werden:

- Es gibt nur einen Sieger: Das heisst wenn der erste Spieler im Ziel ist endet das Spiel.
- Reduzierte Reiseroute: Anstatt alle Kontinente zu besuchen, einigt man sich im Voraus welche Kontinente im Spielverlauf besucht werden müssen. (Z.B. nur Nord- oder Südhemisphäre) Start-/Zielorte müssen dann entsprechend gewählt werden. Abstecher auf andere Kontinente kann man erlauben, es müssen aber keine Highlights angefahren werden.

Material:

- Spielbrett
- Start/Ziel Marker (Farbe wie Spielfigur) oder notieren
- Geldnoten
- Aktionskarten
- Übernachtungskarten
- Verschiffungskarten
- Gefahrenzone Karten
- 1 Würfel
- Spielfiguren mit verschiedenen Farben
- Highlight Chip bzw. Karten