

Spielregeln „Geoprime“ (1132)

Ziel:

Man versucht, seine eigene kleine Weltkarte möglichst schnell mit sechs verschiedenfarbigen Chips zu belegen.

Am Anfang werden die sortierten Motivkärtchen jeweils getrennt gemischt und bereitgelegt. Auf die farbigen Felder des Spielplanes kommen die Spielfiguren. Während sich jeder Spieler eine kleine Weltkarte nimmt, sortiert man die Chips nach Farben und legt sie neben den Plan. Schließlich einigt man sich auf den Startspieler. Der Startspieler deckt von jedem der drei Stapel das oberste Motivkärtchen auf. Gleichzeitig suchen die Spieler nun nach den Abbildungen auf dem Spielplan. Hat man eine passende Abbildung entdeckt, nimmt man sich schnell die zum Kontinent gehörige Spielfigur. Ist diese bereits weg, darf man sich statt dessen die neutrale Figur am Südpol schnappen. Jeder Spieler darf in einer Spielrunde maximal zwei Spielfiguren nehmen

Sobald alle Figuren genommen wurden oder kein Spieler mehr zugreifen möchte, kommt es zur Auswertung. Hat ein Spieler eine richtige Figur genommen, erhält er dafür den passenden Farbchip und legt ihn auf seine Weltkarte an die entsprechende Stelle. Wer schon einen Chip in der Farbe besitzt, hat leider Pech gehabt. Hat man dagegen eine falsche Figur genommen, muß man einen schon gewonnenen Chip zurückgeben. Bei der neutralen Figur gibt es einen Chip von dem Kontinent, bei dem mehrere Motive paßten.

Bevor die neue Spielrunde beginnt, werden alle Figuren wieder auf ihre Ausgangsposition gestellt und man räumt die bereits benutzten Kärtchen beiseite. Der nächste Spieler deckt dann drei neue Kärtchen auf.

Spielende:

Wenn ein Spieler sechs verschiedenfarbige Chips besitzt, ist das Spiel beendet.