

CHARLIE BINK

TREKKING

REISE UM DIE WELT

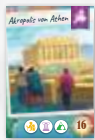
Willkommen bei Global Tours!

Zurück von deiner *Reise durch die Zeit*? Dann mach dich gefasst auf die großartigste Weltreise, von der du je gehört hast! In einem freundschaftlichen Wettstreit wirst du um die ganze Welt reisen, die eindrucklichsten Orte unseres blauen Planeten besuchen und Erinnerungen schaffen, die dich dein Leben lang begleiten werden.

-Inhalt-



75 Reisekarten
(7x Wert 1, 5x Wert 2 und 3x Wert 3 in fünf Farben)



48 Sehenswürdigkeitskarten
(ab hier nur „Sehenswürdigkeit“ genannt)



48 Souvenirwürfel
(ab hier nur „Souvenir“ genannt)



30 Bonusmarker
(18x Wert 3 und 12x Wert 5)



12 Aktionskarten
(6x „A“, 6x „B“)



10 Kontinentalbonus-Marker
(in den Werten 3 bis 6)



1 Wertungsblock



5 Reisekoffer



5 Reisende



4 Sammlerplättchen
(„Kleidung“, „Postkarten“, „Figuren“, „Accessoires“)



5 Übersichtskarten



1 Stoffbeutel



1 Spielplan



1 Startspielerkarte



Ziel des Spiels

Trekking – Reise um die Welt ist ein Wettstreit zwischen eifrigen Weltenbummlern, die die bekanntesten Attraktionen rund um den Globus besuchen wollen.

Sammle Siegpunkte, indem du rasch zu den beliebtesten Sehenswürdigkeiten reist, die meisten Postkarten, Figuren und Accessoires sammelst und Kontinente komplett abklapperst. Deine Zeit ist aber begrenzt, denn sobald der 5. Kontinent abgegrast ist oder ein Spieler seine 5. Sehenswürdigkeit besucht hat, endet das Spiel.

Spielvorbereitung

- 1 Platziert den Spielplan in der Mitte des Tisches.
- 2 Wählt je eine Farbe und nimmt euch den entsprechenden Reisenden, den Reisekoffer und eine Übersichtskarte. Legt den Reisekoffer je nach Spieleranzahl mit der entsprechenden Seite nach oben vor euch ab.
2 Spieler:  **3–5 Spieler:** 
- 3 Wer zuletzt im Urlaub war, wird zum Startspieler, nimmt sich die Startspielerkarte und platziert seinen Reisenden auf einem Flughafen seiner Wahl. Alle anderen Spieler platzieren ihre Reisenden im Uhrzeigersinn auf **unterschiedlichen** Flughäfen.
- 4 Entfernt der Spieleranzahl entsprechend folgende Souvenirs und legt sie zurück in die Schachtel:
2 Spieler: 3 von jeder Farbe.
3 Spieler: 1 rotes, 1 blaues, 2 gelbe und 2 weiße Souvenirs
4–5 Spieler: --

Füllt die verbleibenden Souvenirs in den Stoffbeutel und mischt sie darin. Legt danach auf jedes Feld des Spielplans ein zufälliges Souvenir. Ignoriert bei 3 oder weniger Spielern alle Felder, die mit  gekennzeichnet sind. Ignoriert bei 2 Spielern zusätzlich auch alle Felder, die mit  gekennzeichnet sind.

Hinweis: Auf die Flughäfen werden keine Souvenirs gelegt.

- 5 Legt die Sammlerplättchen je nach Spieleranzahl mit der entsprechenden Seite nach oben neben dem Spielplan bereit.

2 Spieler: 

3–5 Spieler: 

- 6 Mischt alle 10 Kontinentalbonus-Marker und legt je einen davon verdeckt auf jedes Bonusfeld der Kontinente **Nordamerika**, **Südamerika**, **Europa**, **Afrika**, **Asien** und **Ozeanien**. Legt die 4 verbleibenden Marker ungesehen zurück in die Schachtel.
- 7 Mischt alle Sehenswürdigkeiten und legt sie mit der Textseite nach oben oberhalb des Spielplans als Nachziehstapel bereit. Deckt 4 davon auf und legt sie mit der Bildseite nach oben als Auslage rechts neben den Nachziehstapel.
- 8 Füllt die Bonusmarker ihrem Wert nach sortiert in den kleinen Schachteleinsatz und legt diesen oben an die beiden Sehenswürdigkeiten ganz rechts, sodass die Marker mit Wert 3 oben an der dritten und die Marker mit Wert 5 oben an der vierten Sehenswürdigkeit der Auslage liegen.
- 9 Mischt die Aktionskarten **A** und **B** getrennt voneinander und legt je eine davon offen auf die entsprechend markierten Felder auf dem Spielplan. Legt die restlichen Aktionskarten zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht benötigt.
Anmerkung: Für eure erste Partie empfehlen wir die beiden Aktionskarten **A: Wechselkurs** und **B: Fang mich, wenn du kannst**.
- 10 Mischt die Reisekarten, teilt an jeden Spieler 3 davon verdeckt aus und legt den Rest als verdeckten Nachziehstapel unterhalb des Spielplans bereit. Lasst links davon etwas Platz für einen Ablagestapel. Deckt dann 4 davon auf und legt sie als Auslage rechts neben den Nachziehstapel.

Die Reisekarten

Reisekarten sind die Währung von **Trekking – Reise um die Welt** und werden sowohl für die Bewegung benötigt als auch dafür, Sehenswürdigkeiten zu besichtigen. Jede Reisekarte zeigt zwei wichtige Informationen:



Besichtigungs-Symbol

Das Symbol auf den Reisekarten wird benötigt, um eine Sehenswürdigkeit zu besichtigen (siehe „Eine Sehenswürdigkeit besichtigen“, S. 6). Jede Reisekarte hat nur ein Symbol.



Fotomotiv Abenteuer Wasser Geschichte Natur

Bewegungswert

Die Zahl auf Reisekarten lässt dich deinen Reisenden auf dem Spielplan bewegen (siehe „Bewegen“, weiter unten). Es gibt Reisekarten in den Werten von 1 bis 3.

Wichtig: Die Zahl und das Symbol sind unabhängig voneinander zu betrachten. Eine Reisekarte zählt immer nur als ein einziges Symbol, unabhängig von ihrem Bewegungswert.

2. Spiele eine beliebige Anzahl an Reisekarten aus, deren Gesamtwert **genau** der Anzahl Schritte entspricht, die du benötigst, um an den gewählten Ort zu kommen. Lege die ausgespielten Reisekarten auf den allgemeinen Ablagestapel.

3. Bewege deinen Reisenden auf das gewählte Feld. Befindet sich an diesem Ort ein Souvenir, nimmst du es dir und legst es auf deinen Reisekoffer (siehe „Souvenirs einsammeln“, S. 5). Souvenirs auf Feldern, die du nur passierst, darfst du dir nicht nehmen.

Beispiel:

1. Francine will sich auf das Feld Alt-Havanna bewegen.



2. Sie will sich 2 Felder weit bewegen, also kann sie entweder eine Reisekarte mit Wert 2 oder zwei Reisekarten mit Wert 1 ausspielen. Sie darf keine Reisekarte mit Wert 3 ausspielen.



ODER



+



Trekking – Reise um die Welt verläuft über mehrere Runden. Beginnend mit dem Startspieler und danach reihum im Uhrzeigersinn führen die Spieler jeweils 2 Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- ① Bewegen
- ② Aktion durchführen

① Bewegen

Falls möglich, **musst** du dich in deinem Zug auf ein anderes Feld bewegen. Dazu befolgst du folgende Schritte:

1. Wähle ein Feld, auf das du dich bewegen willst.

3. Francine bewegt ihren Reisenden auf das Feld Alt-Havanna und nimmt sich das gelbe Souvenir von dort. Das blaue Souvenir auf dem Feld Chichen Itza darf sie sich nicht nehmen.



Hinweis: Du darfst deine Bewegung nur dann überspringen, wenn du keine Reisekarten auf der Hand hast oder alle möglichen Routen durch Reisende anderer Spieler blockiert sind. In diesem Fall beginnst du deinen Zug mit „2. Aktion durchführen“ (siehe S. 6). Du musst dich aber bewegen, wenn du kannst.

Achtung:

- Du darfst dich **nie** über oder auf ein Feld bewegen, das von einem anderen Reisenden besetzt ist.



- Du darfst einen Pfad zwischen zwei Feldern nur **einmal** pro Bewegung nutzen.
- Die Flughäfen und Felder, die mit 3+ oder 4+ gekennzeichnet sind, werden gleich behandelt wie alle anderen Felder, auch wenn ihr nur zu zweit oder zu dritt spielt.

Souvenirs einsammeln

Immer, wenn du ein Souvenir einsammelst, platzierst du es auf dem ersten leeren, farblich entsprechenden Feld von links auf deinem Reisekoffer. Wenn alle einzelnen Felder in der Farbe des Souvenirs gefüllt sind, platzierst du nachfolgende auf dem länglichen Feld außen rechts.



Je mehr Sets du von 4 verschiedenfarbigen Souvenirs einsammelst, desto mehr Punkte erhältst du bei Spielende (siehe „Spielende“, S. 8).

Ein Sammlerplättchen beanspruchen

Wenn du ein Souvenir einsammelst und die folgenden 2 Bedingungen erfüllst, erhältst du das Sammlerplättchen in der Farbe dieses Souvenirs:

- Du hast mindestens 2 Souvenirs in dieser Farbe (auf dem Reisekoffer gekennzeichnet mit ★).
- Du hast mehr Souvenirs in dieser Farbe als alle anderen Spieler.



In diesem Fall nimmst du dir das Sammlerplättchen der entsprechenden Farbe und legst es neben deinen Reisekoffer. Wenn ein anderer Spieler zu einem späteren Zeitpunkt jedoch mehr Souvenirs in dieser Farbe sammelt, musst du das Sammlerplättchen an diesen abgeben. Bei einem Gleichstand bleibt das Sammlerplättchen bei dem Spieler, der es bereits hat.

Wer ein Sammlerplättchen bei Spielende besitzt, erhält die darauf abgedruckten Siegpunkte.

Einen Kontinentalbonus einsammeln

Wenn du das **letzte** Souvenir von einem der sechs Kontinente einsammelst, darfst du dir den entsprechenden Kontinentalbonus-Marker nehmen, ansehen und verdeckt neben deinen Reisekoffer legen. Du erhältst bei Spielende die darauf abgedruckten Siegpunkte.



Flughäfen nutzen



Flughäfen erlauben es dir, schnell von einem Kontinent zum anderen zu kommen.

Wenn dein Reisender **zu Beginn deines Zuges** auf einem Flughafen steht, darfst du ihn auf einen beliebigen anderen, freien Flughafen verschieben, ohne Reisekarten dafür auszugeben. Danach **musst** du deinen Reisenden wie gewohnt bewegen, wenn du kannst.

② Aktion durchführen

Nachdem du dich bewegt hast, musst du **eine** der folgenden Aktionen wählen:

- A: 2 Reisekarten ziehen
- B: Eine Sehenswürdigkeit besichtigen
- C: Eine Aktionskarte nutzen

A: 2 Reisekarten ziehen

Ziehe 2 Reisekarten, eine nach der anderen, entweder von der offenen Auslage oder vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand. Immer, wenn du eine Reisekarte von der Auslage nimmst, füllst du diese sofort mit einer neuen Reisekarte vom Nachziehstapel auf (bevor du dich für eine zweite Reisekarte entscheidest).

Hinweise:

- Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit.
- Es gibt kein Handkartenlimit.

Beispiel:

Riccarda nimmt eine erste Reisekarte von der offenen Auslage auf die Hand und ersetzt diese mit einer neuen Reisekarte vom Nachziehstapel.



Da Riccarda keine der nun ausliegenden Reisekarten will, zieht sie als zweite Reisekarte die oberste vom Nachziehstapel.

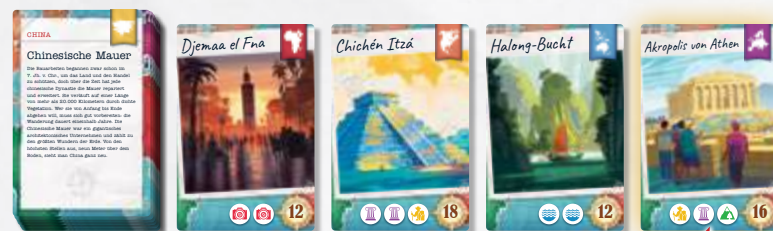


B: Eine Sehenswürdigkeit besichtigen

Wenn sich dein Reisender auf dem Feld einer der offen ausliegenden Sehenswürdigkeiten befindet, kannst du Reisekarten ausgeben, um diese zu besichtigen. Dazu musst du für jedes Symbol auf der Sehenswürdigkeit eine entsprechende Reisekarte vorzeigen und auf den Ablagestapel legen, bevor du dir die Sehenswürdigkeit nehmen und neben deinen Reisekoffer legen darfst.

Beispiel:

Francine hat sich auf das Feld Akropolis von Athen bewegt, weil sie diese besichtigen will.



Da sie für die Akropolis von Athen benötigt, muss Francine drei Reisekarten mit den entsprechenden Symbolen aus ihrer Hand auf den Ablagestapel legen. Dann nimmt sie sich die Sehenswürdigkeit und legt sie neben ihren Reisekoffer.

Bonusmarker

Die beiden Sehenswürdigkeiten auf der rechten Seite der Auslage bieten Bonuspunkte, wenn sie besichtigt werden. Wenn du eine dieser Sehenswürdigkeiten besichtigst, darfst du dir zusätzlich den entsprechenden Bonusmarker nehmen: Für die Sehenswürdigkeit

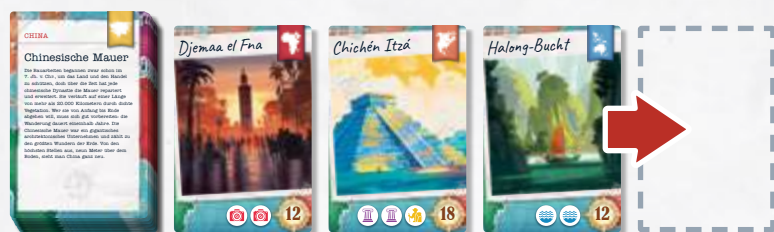
ganz rechts einen Bonusmarker mit Wert 5, für die zweite Sehenswürdigkeit von rechts einen Bonusmarker mit Wert 3. Dieser Bonusmarker wird neben den Reisekoffer gelegt.

Beispiel:

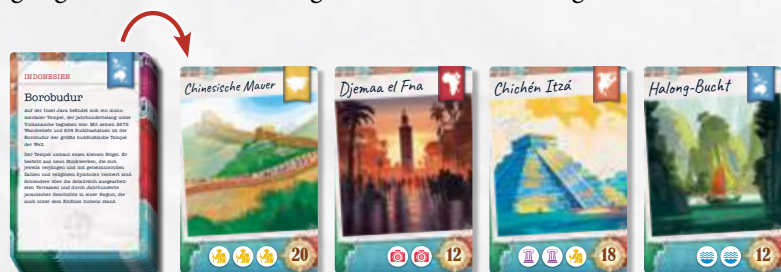
Da die Akropolis von Athen ganz rechts liegt, darf Francine sich zusätzlich einen Bonusmarker mit Wert 5 nehmen und neben ihren Reisekoffer legen.



Nachdem eine Sehenswürdigkeit aus der Auslage genommen wurde, werden die verbleibenden Sehenswürdigkeiten nach rechts verschoben, ohne deren Reihenfolge zu verändern.



Danach wird die nächste Sehenswürdigkeit vom Nachziehstapel genommen und mit der Bildseite nach oben ganz links in die Auslage gelegt – diese Sehenswürdigkeit kann nun besichtigt werden.



Hinweise:

- Die Bonusmarker sind begrenzt. Sollten die Bonusmarker mit Wert 5 ausgehen, dürfen Bonusmarker mit Wert 3 genommen werden, nicht aber umgekehrt.
- Anhand der Textseite der obersten Sehenswürdigkeit des Nachziehstapels sieht man, welche als nächste verfügbar sein wird. Das kann helfen, wenn man bereits weiß, dass andere Spieler eine ausliegende Sehenswürdigkeit besichtigen werden.

C: Eine Aktionskarte nutzen

Die beiden zu Beginn ausgelegten Aktionskarten **A** und **B** geben zusätzliche Aktionen, die von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein können. Um eine von ihnen nutzen zu können, musst du 2 Reisekarten mit dem gleichen Symbol aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen. Dann befolgst du die Effekte auf der gewählten Aktionskarte von oben nach unten. Falls du einen dieser Effekte nicht befolgen kannst oder willst, darfst du ihn überspringen. Die Aktionskarten bleiben auf ihrem Feld und können von allen Spielern auch mehrmals pro Spiel genutzt werden.

Beispiel:

Riccarda will die Aktionskarte **Fang mich, wenn du kannst** nutzen. Sie legt dazu 2 Reisekarten mit gleichem Symbol auf den Ablagestapel und befolgt dann die Effekte der Aktionskarte: Zuerst bewegt sie sich um 4 Felder, dann zieht sie 2 Reisekarten vom Nachziehstapel.



* Zwei Karten mit gleichem Symbol

Erläuterungen zu den Aktionskarten:

Bewege dich bis zu X: Du darfst deinen Reisenden bis zu so viele Felder weit bewegen wie angegeben (auch 0). Dazu musst du keine Reisekarten ausspielen.

Bewege dich zu einem Flughafen: Setze deinen Reisenden auf einen beliebigen, freien Flughafen.

Ziehe X Reisekarten: Nimm genau X Reisekarten vom Nachziehstapel auf die Hand. Du darfst keine Reisekarten von der offenen Auslage nehmen.

Besichtige eine Sehenswürdigkeit für X weniger: Führe die Aktion „Eine Sehenswürdigkeit besichtigen“ durch und ignoriere dabei bis zu X Symbole deiner Wahl auf dieser Sehenswürdigkeit. Spiele für die verbleibenden Symbole wie gewohnt Reisekarten aus.

Erhalte 3: Nimm dir einen Bonusmarker mit Wert 3.

Eine holprige Fahrt: Wenn diese Aktionskarte genutzt wird, kann ein Souvenir auf ein Feld einer anderen Farbe verschoben werden und zählt von nun an als Souvenir dieser Farbe. Das verschobene Souvenir zählt nun für die Mehrheit der neuen Farbe, was dazu führen kann, dass du diese Mehrheit erlangst, aber auch dazu, dass du die Mehrheit der ursprünglichen Farbe verlierst.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine der folgenden Bedingungen eintrifft:

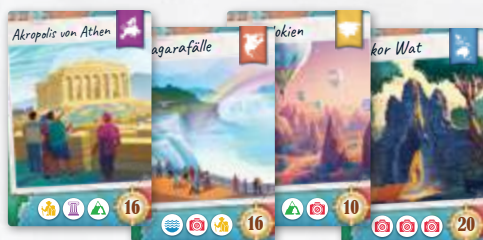
- 5 der 6 Kontinentalbonus-Marker wurden eingesammelt.
- Ein Spieler besichtigt seine 5. Sehenswürdigkeit.

Spielt die aktuelle Runde zu Ende. Nehmt dann den Wertungsblock und tragt für alle Spieler die folgenden Siegpunkte ein:

- Sehenswürdigkeiten
- Sammlerplättchen
- für die mit Souvenirs gefüllte Spalte auf dem Reisekoffer, die am weitesten rechts liegt
- Kontinentalboni und Bonusmarker



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Souvenirs gesammelt hat. Bei einem weiteren Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



Wertungsbeispiel:

Francine erhält 62 Siegpunkte für ihre Sehenswürdigkeiten und 12 Siegpunkte für das gelbe Sammlerplättchen, das sie sich sichern konnte. Da sie es mit allen Souvenirfarben bis zur dritten Spalte geschafft hat, erhält sie 17 Siegpunkte dazu. Schließlich bringen ihr Kontinentalbonus sowie ihre Bonusmarker weitere 11 Siegpunkte. Francine hat also insgesamt 102 Siegpunkte!

Weitere spannende Spiele findest du hier:
gamefactory-games.com



LIKE & FOLLOW   

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Anleitung die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Credits

Autor: Charlie Bink

Illustration: Aleksey Shirokikh, Marta Danecka

Redaktion: Lorenz Vollenweider

Grafik: Melanie Friedli, Pierre Lippuner

Übersetzung Sehenswürdigkeiten: Michaela Grabinger

Game Factory Version: ©2025

Unter Lizenz von

Underdog Games LLC

135 Main St.

Huntington, NY 11743

©2022

Exclusive Distribution

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg

www.carletto.de | info@carletto.de

Carletto AG | Industriestr. 10

6440 Brunnen | www.carletto.ch

www.gamefactory-games.com