

ANLEITUNG!



Bei **Word Traveler** unternimmt ihr einen zweitägigen Städtetrip in eine der faszinierendsten Metropolen der Welt. Ihr habt alle einen eigenen Stadtplan mit Sehenswürdigkeiten, die ihr unbedingt besichtigen wollt. Aber um sie zu erreichen, braucht ihr die Hilfe der anderen am Tisch.

Ihr spielt abwechselnd die Reisenden und die Einheimischen und arbeitet alle zusammen, um so viele Sehenswürdigkeiten wie möglich abzuklappen. Euer Ziel ist es, dabei möglichst viele goldene Souvenirs zu sammeln.

Aber es gibt einen Haken! Ähnlich wie beim Kommunizieren in einer ungewohnten Fremdsprache stehen euch nur wenige Wörter zur Verfügung, um nach dem Weg zu fragen. Bon voyage!



Scannt diesen Code für ein Erklärvideo!

SPIELMATERIAL



165 Wortkarten



Wertungstaube



2 Spielbretter
(doppelseitig)



5 Reisepässe
(je 1 in 5 Farben)



5 Figuren
(je 1 in 5 Farben)



25 Pfeilplättchen
(1., 2., 3., 4. und 5.
jeweils in 5 Farben)



20 Stadtplankarten



5 Spielhilfen



6 Souvenirplättchen



5 Fußabdruckplättchen
(mit Standfüßen)



Sanduhr



2 Reiseführer
(doppelseitig)

TIPP:

Die Reiseführer braucht ihr nicht zum Spielen. Sie enthalten aber interessante Fakten zu den Städten.

SPIELAUFBAU

1

Spielbrett wählen: Entscheidet, wohin eure Reise gehen soll: nach New York, Paris, Tokio oder London. Legt das dazugehörige Spielbrett aufgedeckt auf den Tisch und packt die anderen in die Schachtel zurück.

2

Wertungsleiste vorbereiten: Stellt die Wertungstaube auf den **Word Traveler**-Wegzeiger in der Ecke des Spielbretts nahe Feld 1.

Legt dann abhängig von eurer Personenzahl die 6 goldenen Souvenirplättchen auf die passenden Felder der Wertungsleiste. Das Beispiel zeigt eine Partie zu dritt.

2 PERSONEN · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3 PERSONEN · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4 PERSONEN · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5 PERSONEN · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·



3

Farben wählen: Sucht euch je eine Farbe aus und nehmt euch die Figur, die Pfeile und den Reisepass in dieser Farbe. Stellt anschließend eure Figuren auf das zentrale Feld des Spielbretts. Wenn ihr zum ersten Mal spielt, steckt eine Spielhilfe links in euren Reisepass.

4

Restliches Material vorbereiten: Mischt den Wortkartenstapel (es macht nichts, wenn ihr die Wörter dabei lesen könnt und wenn schwarze und weiße Seiten gemischt sind) und legt ihn neben das Spielbrett. Mischt auch den Stadtplankartenstapel. Haltet die Sanduhr und die Fußabdrücke griffbereit.

SO WIRD GESPIELT

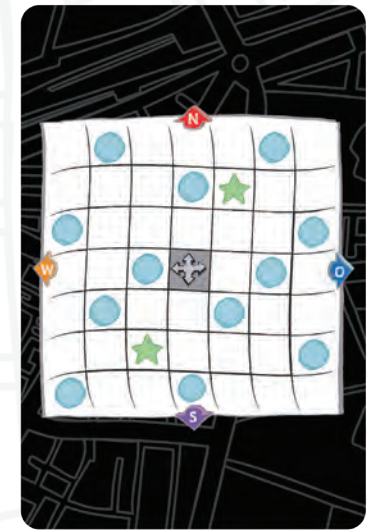
Noch Fragen? Auf der Rückseite der Anleitung findet ihr Tipps und Klarstellungen.

Word Traveler ist ein *kooperatives Spiel* – das heißt, ihr spielt alle im selben Team, verdient gemeinsam Punkte und gewinnt zusammen. Euer Ziel ist es, möglichst viele der goldenen Souvenirs auf der Wertungsleiste einzusammeln.

Auf jeder Stadtplankarte sind Sehenswürdigkeiten in ein Gitternetz eingezeichnet. Es gibt zwei Arten von Sehenswürdigkeiten: ● (1 Punkt wert) und ★ (2 Punkte wert). Immer wenn **deine Figur auf einem Gitternetzfeld stehen bleibt**, das auf **deiner Stadtplankarte** mit einem Sehenswürdigkeiten-Symbol markiert ist, verdient ihr als Team entsprechend viele Punkte. Erreicht oder überschreitet die Taube dabei ein goldenes Souvenir auf der Wertungsleiste, sammelt ihr es ein.

Klingt einfach? Ist es aber nicht, denn du kannst deine Figur nicht selbst bewegen. Stattdessen musst du deine Wortkarten und Pfeile benutzen, um deinen Teammitgliedern clevere Hinweise zu geben, damit sie hoffentlich verstehen, wohin du gehen willst.

Das Spiel geht über zwei Runden - eine für jeden Tag eures Städtetrips.



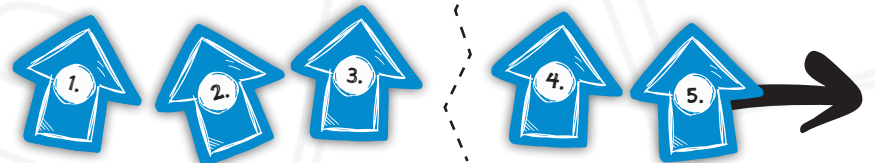
Eine Stadtplankarte mit Sehenswürdigkeiten und Himmelsrichtungen

Der erste Tag

Jeder Tag ist in drei Schritte unterteilt: **Vorbereiten, Planen** und **Reisen**.

Schritt 1: Vorbereiten (alle gleichzeitig)

- **Pfeile auslegen:** Die Pfeile „4.“ und „5.“ brauchst du erst am zweiten Tag, also lege sie beiseite. Lege deine restlichen drei Pfeile der Reihe nach vor dir aus.
- **Wortkarten ziehen:** Ziehe 10 Wortkarten.
- **Stadtplankarte einstecken:** Ziehe eine Stadtplankarte unten vom Stapel und stecke sie sofort rechts in deinen Reisepass, ohne sie dabei anzusehen.



STRENG GEHEIM!
Pass auf, dass die anderen deine Stadtplankarte nicht sehen. Auch du darfst sie erst anschauen, wenn die Sanduhr umgedreht wird.

Schritt 2: Planen (alle gleichzeitig)

Alle gleichzeitig: Die Sanduhr wird umgedreht. Ab jetzt darfst du dir deine Stadtplankarte ansehen und die Züge deiner Figur ausgehend von ihrer Startposition planen (am ersten Tag startet ihr alle auf dem zentralen Gitternetzfeld).

Finde auf dem Spielbrett die Sehenswürdigkeiten, die du laut deiner Stadtplankarte besichtigen willst, und schau dir anschließend deine Wortkarten an. Benutze beliebig viele deiner 3 Pfeile und 10 Wortkarten, um deine Route zu planen. Tu das so, dass die anderen am Tisch später erraten können, wohin du gehen möchtest, und deine Figur auf die Felder setzen, die euch Punkte bringen.

So planst du deinen ersten Zug

Suche auf deiner Stadtplankarte eine Sehenswürdigkeit, die deine Figur in einer geraden Linie erreichen kann. Drehe deinen „1.“-Pfeil in die entsprechende Himmelsrichtung (N S O W – **nicht diagonal**). Lege dann beliebig viele deiner Wortkarten unter den Pfeil, um dein Zielfeld zu beschreiben.

Mit der weißen Seite einer Wortkarte drückst du aus, **wie dein Zielfeld ist**. Mit der schwarzen Seite beschreibst du, **wie dein Zielfeld nicht ist**. Du darfst weiße und schwarze Karten nach Belieben mischen. Die besten Hinweise beschreiben ein Feld möglichst genau und schließen gleichzeitig ähnliche Felder in der Nähe aus.



Blau überprüft auf der eigenen Stadtplankarte, welche Sehenswürdigkeiten die blaue Figur in einer **geraden Linie** erreichen kann. Blau hat 2 Wortkarten, die einen U-Bahn-Wagen beschreiben könnten, und dieser liegt geradewegs im Osten. Blau dreht also den blauen „1.“-Pfeil in Richtung Osten (nach rechts) und legt dann die Karten „Lebhaft“ und „Nicht gemütlich“ unter den Pfeil.

Nun plant Blau den zweiten Zug der blauen Figur, **ausgehend von dem U-Bahn-Wagen-Feld**.

So planst du deine weiteren Züge

Deine weiteren Züge planst du genauso wie den ersten. Wenn du eine andere Richtung einschlagen willst, drehe den nächsten Pfeil entsprechend und verwende wieder beliebig viele Wortkarten, um dein Zielfeld zu beschreiben. **Gehe davon aus, dass jeder weitere Zug auf dem Feld beginnt, auf dem du deinen vorherigen Zug beenden wolltest.** Du planst deinen zweiten Zug also ausgehend vom Zielfeld deines ersten Zuges. Deinen dritten Zug planst du ausgehend vom Zielfeld deines zweiten Zuges. Achtung: Punkte gibt es nur für die Felder mit passendem Sehenswürdigkeiten-Symbol, auf denen deine Figur stehen bleibt. Durchquerte Felder geben keine Punkte.

Zeitlimit

Wenn die Sanduhr abläuft oder alle mit Planen fertig sind, legt ihr eure unbenutzten Wortkarten beiseite und macht mit dem nächsten Schritt weiter.



Schritt 3: Reisen (einzeln der Reihe nach)

Wer von euch zuletzt eine Flugreise unternommen hat, beginnt und wird zuerst der/die **Reisende**. Alle anderen sind die **Einheimischen** und müssen herausfinden, wohin der/die Reisende gehen möchte.

Der/die Reisende fragt nach dem Weg

Der/die Reisende beschreibt der Reihe nach die eigenen geplanten Züge mithilfe **aller** ausgelegten Himmelsrichtungen und Wortkarten, **vom ersten bis zum letzten Pfeil**.

Blau beginnt und beschreibt die geplanten Züge der blauen Figur: „Zuerst wende ich mich nach Osten und suche etwas, das ‚lebhaft‘ und ‚nicht gemütlich‘ ist. Dann biege ich nach Süden ab, wo es ‚cool‘, ‚erfrischend‘ und ‚spritzig‘ ist. Und zu guter Letzt gehe ich nach Westen, zu etwas ‚Aktivem‘ und ‚Rundem‘.“

ACHTUNG
Der/die Reisende darf nicht kommunizieren, während die anderen sich beraten.



Die Einheimischen raten

Nachdem der/die Reisende alle geplanten Züge beschrieben hat, beraten sich die Einheimischen und überlegen gemeinsam, welche Felder damit wohl gemeint sind. Sie stellen einen Fußabdruck auf jedes Feld, auf dem der/die Reisende ihrer Meinung nach stehen bleiben will (den „1“-Fußabdruck auf das mutmaßliche Zielfeld des ersten Zuges, den „2“-Fußabdruck auf das des zweiten Zuges usw.).

Während sie sich beraten, dürfen sie die Fußabdrücke nach Belieben umpositionieren. Wenn sie sich am Ende nicht einig werden, entscheidet die Person links neben dem/der Reisenden.

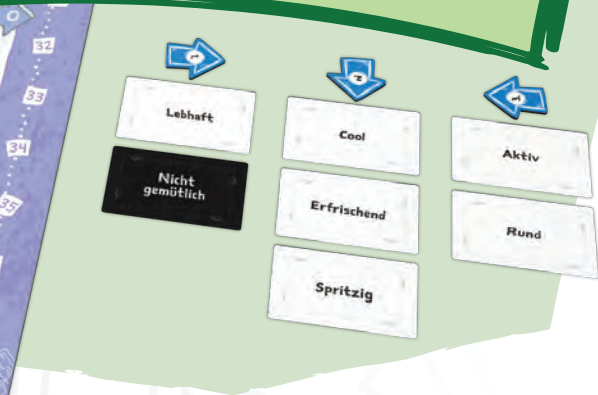
Der/die Reisende folgt der Wegbeschreibung

Der/die Reisende deckt die eigene Stadtplankarte auf und bewegt die eigene Figur von einem Fußabdruck zum nächsten. Das Team verdient Punkte für jedes Feld mit Fußabdruck, das auf der Stadtplankarte als Sehenswürdigkeit markiert ist. Rückt die Wertungstaube entsprechend viele Felder vor und sammelt jedes goldene Souvenir ein, das sie dabei erreicht oder überschreitet. Haben die Einheimischen falsch geraten, kann der/die Reisende nun die eigentlichen Zielfelder nennen und die gegebenen Hinweise erklären.

Das Feld mit dem letzten Fußabdruck ist das Startfeld der Figur für den zweiten Tag.

Nun wird die nächste Person im Uhrzeigersinn zum/zur Reisenden und Schritt 3: Reisen wird wiederholt. Spielt auf diese Weise weiter, bis ihr alle einmal Reisende wart. Im Anschluss geht es weiter mit dem **zweiten Tag**.

Blau darf ab jetzt nichts mehr sagen. Alle anderen (die Einheimischen) beraten sich und stellen die Fußabdrücke 1, 2 und 3 auf die Gitternetzfelder, die sie für die beabsichtigten Zielfelder von Blau halten.



Die Einheimischen haben sich geeinigt und Blau deckt die eigene Stadtplankarte auf. Es befinden sich Fußabdrücke auf einem ●-Feld (1 Punkt) und einem ★-Feld (2 Punkte). Die Einheimischen haben die ersten beiden Züge richtig geraten! Beim dritten Zug wollte Blau auf „Baseball“ anspielen, die Einheimischen haben es jedoch auf den Fahrradkurier bezogen. Eigentlich kein schlechter Gedanke, aber dieses Feld ist auf der Stadtplankarte von Blau nicht als Sehenswürdigkeit markiert. Das Team verdient also 3 Punkte, bewegt die Taube um 3 Felder und sammelt ein goldenes Souvenir ein.



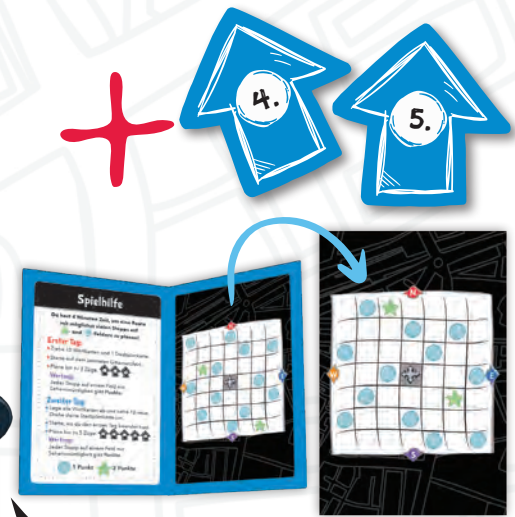
Der zweite Tag

Der zweite Tag verläuft ähnlich wie der erste. Es gibt nur zwei kleine Änderungen in Schritt 1. Die Schritte 2 und 3 bleiben unverändert wie am ersten Tag.

1. Vorbereiten (am zweiten Tag)

- **Pfeile auslegen:** Am zweiten Tag hast du alle 5 Pfeile zur Verfügung. Damit kannst du noch mehr Punkte verdienen!
- **Wortkarten ziehen:** Lege deine Wortkarten vom Vortag ab und ziehe 10 neue.
- **Stadtplankarte umdrehen:** Drehe deine Stadtplankarte auf die Rückseite und verwende sie für den zweiten Tag.

Anschließend geht es weiter mit den Schritten 2 und 3 (wie am ersten Tag). Verwendet dabei eure zusätzlichen Pfeile, neuen Wörter und Stadtpläne. Viel Glück!



ACHTUNG:

Lass deine Figur beim letzten Fußabdruck stehen. Das ist dein neues Startfeld für den zweiten Tag.

SPIELENDENDE

Nach dem zweiten Tag endet das Spiel.

Die Tabelle auf der Rückseite der Anleitung verrät euch, wie gut ihr wart. Zählt eure goldenen Souvenirs und findet heraus, ob ihr echte **Word Travelers** seid!

CREDITS

Design:

Thomas Dagenais-Lespérance

Board Illustration:

Baily Crawford,
Clémentine Guivarc'h,
Mario Cruz Reyes Jr.,
Pete Slattery

Box Art:

Pete Slattery

Graphic Design:

Jay Hernishin,
Gamze Derinoz,
Katherine Boils,
Tony Mastrangeli

Creative Direction:

Brianna Woodward

Production:

Guadalupe Gonzalez

Development:

John Velgus, John Brieger,
Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller

Technical Writing and Instructional Design:

Steven Kimball

Copy Editing:

Daniel Varrette

Office Dog Team:

Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez,
Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby the Office Dog

Besonderer Dank an:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, David Cardoso, Anthony Cario, Cory Casoni, José Chaves, Stephen Cordell, Nick Davies, Teresa Dery, Theresa Durringer, Halley Feil, Josh Ferrise, Emily Frenchik, Henry Geddes, Don Gilstrap, Cooper Hernishin, Susie Hernishin, Willow Hernishin,

Eric Kansas Heaney, Steve Horvath, Nicholas Likiardopoulos, Austin Litzler, Jordan Martin, Michelle Melykson, Melissa Miller, Jamieson Mockel, Matt Monasch, Joan Morely, Matt Morely, Joe Mszanski, Mike Mullins, Zach Nieman, Rob Pereyda, Abigail Protin, Alex Schlee, Phil Schwarzmann, Anne Spradley, Christopher Talbot, Leonard Tena, Mike To, Tina To, Ryan Walters, Cassidy Williams, Travis Rowen Williams, Carl Willis, Bill Wilson, Jacinda Wilson, Erik Wilson, die Bay Area Design Community und unsere vielen wunderbaren Testspieler.

Der Autor dankt:

Meiner wichtigsten Testspielerin und Lebensgefährtin Amélie, meinem Sohn Gustave, der Montags-Gang (Bryan, Fabien, Martin, Francis, Marc-André und Marc) und dem Repos-Team (Virginie und Tanguy).

Ganz besonderer Dank an:

Das London Eye in London, Tokyo Tower und Tokyo SkyTree in Tokio, Mister Softee in New York City und das Moulin Rouge in Paris.

Deutsche Ausgabe - Asmodee Germany:

Übersetzung und Redaktion:

Susanne Kraft

Lektorat:

Marvin Pietsch

Layout:

Monika Planeta

MOULIN ROUGE

Moulin Rouge® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Moulin Rouge und wird mit Genehmigung verwendet.

Tipps und Klarstellungen



- ✦ Du musst nicht zwangsweise alle 10 Wortkarten verwenden. Zu viele Karten können mehr Verwirrung stiften als helfen.
- ✦ Du musst auch nicht alle deine Pfeile verwenden. Am ersten Tag hast du bis zu 3 Pfeile, am zweiten Tag bis zu 5 Pfeile zur Verfügung.
- ✦ Für jeden Pfeil, den du verwendest, musst du mindestens 1 Karte legen.
- ✦ Du kannst eine Karte nur zu einem einzigen Pfeil legen. Es ist nicht möglich, sie für mehrere Pfeile gleichzeitig zu verwenden.
- ✦ Du kannst für jede Sehenswürdigkeit nur ein Mal am Tag Punkte verdienen.
- ✦ Du kannst auch ein Zielfeld anpeilen, das dir keine Punkte bringt. Manchmal ist das sinnvoll, um danach einen besonders lukrativen Zug machen zu können.
- ✦ Wenn sich die Einheimischen bei einem späteren Hinweis sehr sicher sind, können sie daraus Rückschlüsse auf die früheren Zielfelder ziehen.
- ✦ Die Einheimischen dürfen sich die nicht verwendeten Wortkarten des/der Reisenden ansehen, um daraus Rückschlüsse zu ziehen.
- ✦ Wenn eine Figur unbeabsichtigt auf einer Sehenswürdigkeit landet, gibt es trotzdem Punkte - auch wenn es eigentlich nicht das Zielfeld war.
- ✦ Wenn eine Figur am zweiten Tag auf dem Feld einer Sehenswürdigkeit startet, gibt das keine Punkte. Es gibt nur dann Punkte, wenn sich die Figur aus dem Feld hinausbewegt und später wieder dort stehen bleibt.

Endwertung

Wie viele goldene Souvenirs habt ihr als Team eingesammelt?

Goldene Souvenirs



1

Lost In Translation ...



2

Pauschalreisende



3

Tagesgäste



4

Reiseprofis



5

Globetrotter



6

Word Traveler!

Was ist mit den Tauben?

Auf jedem Spielbrett findet ihr eine unterschiedliche Taube, denn egal in welche Stadt ihr reist, Tauben gibt es überall.



OFFICEDOG™