

TREKING - THE WORLD -

Hagyd ki a játékszabályt!
Nézd meg a **Hogyan
játssz** videót!
worldtravelgame.com/rules

-Játéktartozékok-



1 térképtábla



1 zsák



48 úticéltártya



5 utazó



5 bóröndtábla



5 játékossegédlet



1 pontozótömb



12 utazáskártya
(6 A és 6 B kártya)



75 útvonalkártya
(5 ikonkészlet, minden készlet
tartalmaz 7db 1-est, 5db 2-est
és 3db 3-ast)



48 emléktárgykocka
(12 minden színben)



10 régióbónusz-jelző
(2-6 értékben. 2 minden értékből)



30 GYP-jelző
(18db 3GYP, 12db 5GYP)



4 Legtöbb emléktárgy lapka

A játék célja

Üdv a *Trekking the World* játékban - egy barátságos versenyben, ahol Te és a barátaid meglátogatjátok a világ legnépszerűbb úticéljait. A győzelemhez bizonyítsd be, hogy Te vagy a legtapasztaltabb utazó, profin mozogva a térképen **győzelmi pontokat (GYP)** gyűjtve.



Az **arany iránytű** jelzi a győzelmi pontokat. Gyűjtsd be őket, bármerre jársz.

Itt találod őket:



Úticélkártyák

Látogasd meg az úticélkártyán látható helyszínt, majd "Túrázz!", hogy átéld a történelmét és csodáját. Az úticélkártyák sok győzelmi pontot adnak.



Győzelmipont-jelzők

Néhány úticél meglátogatása további 3 vagy 5 győzelmipont-jelzőt ad. Néhány utazáskártya is ad győzelmipont-jelzőt.



A bőröndöd

Utazás közben begyűjtesz emléktárgyakat, amiket a bőröndödben tartasz. A különböző színű emléktárgyakból álló készletek győzelmi pontokat adnak.



Legtöbb emléktárgy lapkák

Megfelelő számú, egyforma színű, olyan emléktárgykocka begyűjtése, ami megfelel a Legtöbb emléktárgy lapkának, győzelmi pontot ad.




Régióbónusz-jelzők


Az utolsó emléktárgy begyűjtése egy régióból ad egy régióbónusz-jelzőt, ami 2-6 közötti győzelmi pontot ad. A begyűjtött régióbónusz-jelzőket tartsd titokban.

Előkészítés

1 Tedd a térképtáblát a játékerület közepére

2 Minden játékos elvesz egy utazót és egy bőröndöt az általa választott színben. Tegyétek a bőröndöt magatok elé a játékoszám-nak megfelelő felével felfelé.

2 fős játékban: 

3-5 fős játékban: 

A megmaradt utazókat és bőröndöket tegyétek vissza a dobozba.

Az lesz a **kezdőjátékos**, aki legutóbb járt repülőtéren. Először ő teszi le az utazóját egy választása szerinti repülőterre, majd a többi játékos óramutatójárás-iránynak megfelelően követi (repülőterenként csak 1 utazó lehet). Ezután folytatódik az előkészítés.

3 Tegyétek vissza emléktárgykockákat a dobozba:

2 játékos: Minden színből hármat.

3 játékos: 2 pirosat, 2 kéket, 3 sárgát és 3 fehéret.

4 & 5 játékos: Ne tegyétek vissza egyet sem.

A maradék kockákat tegyétek a zsákba és keverjétek meg alaposan. A térképen lévő minden úticél helyszínhez húzzatok egy kockát véletlenszerűen a zsákból, és tegyétek a helyszínre, az alábbi kivételekkel:

Ne tegyétek kockákat a repülőtér helyszínekre.


2 játékosnál: Ne tegyétek kockákat a  és  helyszínekre.

3 játékosnál: Ne tegyétek kockákat a  helyszínekre.

Ha a zsák kiürült, tegyétek vissza a dobozba.

4 Tegyétek a négy Legtöbb emléktárgy lapkát a térkép közelébe a játékoszám-nak megfelelő oldalával felfelé:

2 fős játékban: 

3-5 fős játékban: 

5 Keverjétek meg a 10 régióbónusz-jelzőt és véletlenszerűen válasszatok ki hatot (az értéküket titokban tartva). Tegyétek egy-egy régióbónusz-jelzőt képpel lefelé minden színes régióban lévő régióbónusz-mezőre. A megmaradt nem használt régióbónusz-jelzőket tegyétek vissza a dobozba.

6 Keverjétek össze az úticélkártyákat és tegyétek egy pakliba a tábla mellé a szöveges felével felfelé. Húzzatok fel a felső négy úticélkártyát, és a képes felével felfelé tegyétek egy sorba, a paklitól jobbra.

7 Vegyék ki a 3GYP és 5GYP jelzőket tartalmazó tálcát a dobozból. Tegyék a képpel felfelé lévő úticéltártyák fölé úgy, hogy az 5GYP-jelzők a legjobboldalibb kártya fölött, a 3GYP-jelzők pedig a jobbról második kártya fölött legyenek.

8 Határozzátok meg, melyik utazáskártyákat használjátok a játékban. Az első játékban javasoljuk, hogy az **A: Exchange Rate** és a **B: Catch Me If You Can!** kártyát használjátok. Tegyék ezeket a kártyákat képpel felfelé a térkép megfelelő helyére.

Egyébként választhatok véletlenszerűen egy A és egy B kártyát és tegyék képpel felfelé a megfelelő helyre. A nem használt utazáskártyákat tegyék vissza a játékdobozba.

9 Keverjétek meg az útvonalkártya-paklit és osszatok 3 kártyát minden játékosnak. Az útvonalkártyákat a játékosok tartsák a kezükben, a többi játékos elől titokban tartva. A megmaradt útvonalkártyákat pakliként tegyék képpel lefelé a tábla mellé. Csapjátok fel a 4 felső kártyát, és tegyék képpel felfelé a pakli közelébe. Hagyjatok helyet a dobópaklinak.

Most már készen álltok a játékra a **Trekking the World**del!



A fenti elrendezés a négy fős játékot mutatja.

Játékmenet

A **kezdőjátékkal** kezdve, és óramutatójárás-irányban folytatva minden játékos végrehajt egy kört, egyszerre egyet, a játék végéig. Minden körödben a következő fázisokat kell végrehajtani az alábbi sorrendben:



Opcionális: Kezdd a kört **repüléssel** (ha repülőtéren vagy)

① **Mozgás** Ha lehetséges, el **kell** dobnod egy útvonalkártyát, hogy mozogj egy másik helyszínre

② **Választás** Válassz egy végrehajtható akciót:

- Húzz kettőt!
- Túrázz!
- Utazás

Útvonalkártyák

Az útvonalkártyák a játék valutái és a térképen való mozgásképességedet és a helyszínekkel kapcsolatos terepismeretedet jelképezik. Minden útvonalkártyán kétféle információ található



IKON:
A **Túrázz!** és az **Utazás** akcióhoz
Az ikon a Túrázz! akcióhoz és az utazáskártya aktiválásához kell. Minden útvonalkártyán csak egyféle ikon van.



SZÁM:
A térképen való **mozgáshoz**.
A szám az utazód térképen lévő helyszínekre való mozgásához kell.

Fontos: A szám NEM a kártyán lévő ikon mennyiségét jelzi. Az útvonalkártya mindig csak egy ikont ér. A játék során a játékos eldönti, hogy használja az útvonalkártyát: a számot az utazáshoz, vagy az ikont a Túrázz! akcióhoz vagy az utazáskártya aktiválásához.

A képen látható útvonalkártya vagy egy fényképezőgép-ikonként vagy egy 2 távolságú mozgáshoz használható. Nem ér két fényképezőgép ikont.

Körkezdet - repülés



Hat repülőter-helyszín van a térképen. A játékosok a játékot ezeken a repülőtereken kezdik és a játék során is meglátogathatják ezeket.

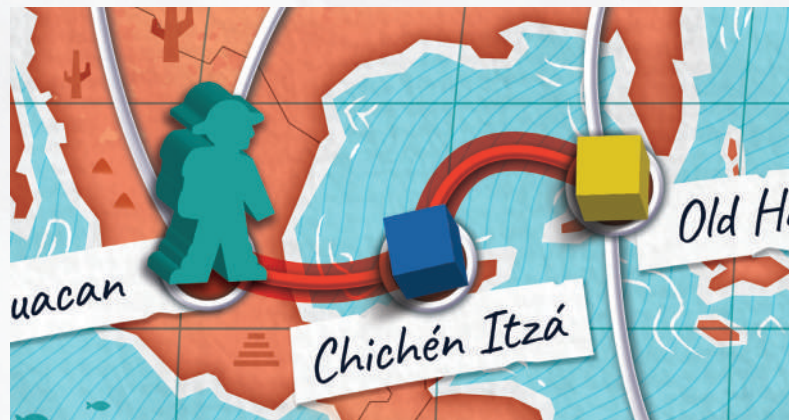
Ha a körödet egy repülőtéren kezded, végrehajthatod a **REPÜLÉS** speciális akciót: **Fogd az utazódat és tedd át egy tetszőleges, nem foglalt repülőter-helyszínre.**

A repülés akciót **csak** a köröd elején hajthatod végre, mielőtt más akciót végrehajtanál. Ezután még végre kell hajtandod egy mozgás akciót.

① Mozgás

Ha tudod, az utazódat minden körben mozgatnod kell másik helyszínre. Ha nincs útvonalkártyád vagy nem tudsz mozogni sehova, hagyd ki ezt a lépést. Amikor mozogsz, az alábbi lépéseket hajtsd végre:

1. Jelentsd be, melyik helyszínre mozogsz.



Gyuri Old Havanába akar menni. Bejelenti, melyik útszakaszokat használja az úticélja eléréséhez.

2. Játssz ki egy vagy több útvonalkártyát a kezedből, amiknek az összértéke PONTOSAN annyi, ahány különböző útszakasz választ el a helyszíntől, ahova mozogsz. Dobd el ezeket a kártyákat.



VAGY



+



Ha 2 távolságra mozogsz, használhatsz egy "2"-es útvonalkártyát, vagy két "1"-est. Nem használhatsz egy "3"-ast, mivel az több, mint a 2 távolság.

3. Mozgasd az utazódat az új helyszínre. Ha van ott emléktárgykoc-
ka, gyűjtsd be.

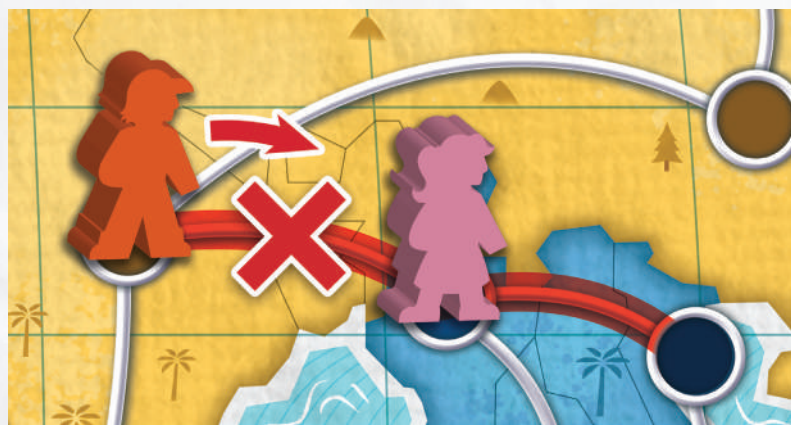


Gyuri begyűjti a sárga emléktárgykockát, amikor megérkezik Old Havanába.

A mozgásod során áthaladhatsz számos helyszínen, amíg az új helyszínre utazol (nem állhatsz meg egyikén sem), azonban **csak arról a helyszínről gyűjthetsz be emléktárgykockát** (ha tudsz), ahol befejezed a mozgásodat.

Mindig kövesd az alábbi szabályokat a mozgásakció közben:

- NEM használhatsz egy útszakaszt többször egy mozgás közben.
- NEM mehetsz keresztül vagy állhatsz meg olyan helyszínen, amit másik játékos elfoglal; az blokkolja az egész útszakaszt. Ez igaz a repülőterekre is.



Tomí Ha Long Bay-re akar utazni, de nem tud, mert Szilvia blokkolja az útvonalát

- A repülőterek ugyanolyan csomópontjai az útszakaszoknak, mint az egyéb helyszínek.
- A 3+ és 4+ jelzésű helyszíneken áthaladhattok, ill. oda megérkezhettek bármilyen játékoszámmal. Ezek ugyanolyan csomópontjai az útszakaszoknak, mint az egyéb helyszínek.

Emléktárgy begyűjtése:

Amikor begyűjtesz emléktárgykockát, tedd a bőröndöd megfelelő színű sora legbaloldalibb szabad cellájára. Ha egy sor minden cellája betelt, tedd a további kockákat a jobb oldalon lévő hosszú cellára.



A ★ a második cellában jelzi, hogy legalább hány színes kockát kell begyűjtened, mielőtt megszerezhetnéd a Legtöbb emléktárgy lapkát.

A Legtöbb emléktárgy lapka megszerzése:

Ha neked van a legtöbb (de legalább 2) egyfajta emléktárgyad, vedd el az ehhez tartozó Legtöbb emléktárgy lapkát, és tedd magad elé.

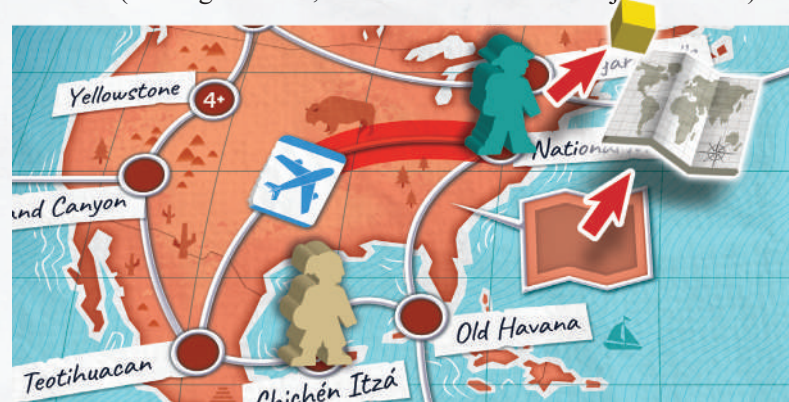
Ha később egy másik játékos többet gyűjt össze ebből a fajta emléktárgyból, mint Te, megkapja tőled a Legtöbb emléktárgy lapkát.



Példa: Gyuri elveszi a Most Craft lapkát, amikor begyűjti a második sárga kockáját. Később a játékban Liza begyűjti a 3. sárga kockáját, ami több, mint Gyuri gyűjteményében lévő 2. Liza elveszi a Most Craft lapkát Gyuritól.

Régióbónusz begyűjtése:

Ha begyűjtöd az utolsó emléktárgyat a térkép hat eltérő színű régiója egyikéről, jogosult leszel arra a régióbónusz-jelzőre is. Vedd el a régióbónusz-jelzőt, és tedd magad elé képpel lefelé a bőröndöd közelébe (Te megnézheted, de tartsd titokban a többi játékos előtt).



Csak egy emléktárgy maradt az észak-amerikai régióban. Gyuri felveszi a körében. Ezzel megszerezte az észak-amerikai régióbónusz-jelzőt is.

② Választás

Miután befejezted a köröd mozgásfázisát, választanod kell egyet a következő akciók közül, amit végrehajtasz:

Húzz kettőt!, Túrázz! vagy Utazás

Húzz kettőt!

Húzz két útvonalkártyát és vedd a kezvedbe. Elveheted ezeket a kártyákat a képpel felfordított útvonalkártyák közül, vagy húzhatsz az útvonalkártya-pakli tetejéről. Ha képpel felfelé fordított kártyát húzol, azonnal töltsd fel az üres helyet az útvonalkártya-pakli tetejéről elvett és képpel felfelé lerakott kártyával. Így mindig négy felfordított kártyából lehet választani. Ha a pakli kifogyna, keverjétek össze a dobott kártyákat, és abból készítsetek húzópaklit. Nincs korlátja, hány kártya lehet a kezvedben.



Túrázz!

Ahhoz, hogy egyik képpel felfelé fordított úticélpaklihoz tégy túrát, az utazódnak a térkép megfelelő helyén kell lennie, és ki kell játszani a kezvedből az úticélpaklián látható ikonoknak megfelelő útvonalkártyákat (*emlékeztetőül: az útvonalkártyán látható szám nem számít, amikor túrát teszel*). Dobd el ezeket az útvonalkártyákat majd vedd el az úticélpakliát és tedd a bőröndöd közelébe.



A legjobboldalibb és a jobbról a második úticélpakli a sorban a "kötelezően megnézendő látványosságok", és további GYP-jelzővel jutalmazza azt a játékost, aki elveszi őket. Amikor a legjobboldalibb úticélpakliát veszed el, végy el egy 5GYP-jelzőt is. Amikor a jobbról a második úticélpakliát veszed el, végy el egy 3GYP-jelzőt is. Tedd a megszerzett GYP-jelzőket a bőröndöd közelébe. Ha az 5GYP-jelzők kifogytak, tedd a maradék 3GYP-jelzőket a legjobboldalibb kártya fölé. Ha az 5GYP vagy 3GYP jelzőpakli kifogy, többé nem lehet az adott típusú GYP-jelzőt begyűjteni a játék során.



Miután bármelyik úticélpakliát megvették, csúsztassátok a megmaradt úticélpakliakat úgy, hogy a három jobboldali helyet foglalják el, változatlan sorrendben. Ezután vegyétek az úticélpakli-pakli legfelső lapját, és tegyétek képpel felfelé a sor legbaloldalibb helyére. Mindig négy úticélpakliának kell lennie képpel felfelé.



A "Túrázz!" után az összes megmaradt, képpel felfelé lévő kártya jobbra csúszik.



Ezután az úticélpakli-pakli legfelső lapja felcsapásra kerül az utolsó helyre.

Utazás

Ezzel az akcióval aktiválhatod az egyik elérhető utazáskártyát. Az utazáskártya aktiválásához ki kell játszaniod két egyforma ikonú útvonalkártyát a kezedből. Ezeknek az útvonalkártyáknak az értéke nem számít. Dobd el ezt a két kártyát, és hajtsd végre az egyik utazáskártyán leírt akciót.



* Két egyforma színű/ikonú útvonalkártya



Liza kijátszik és eldob két kameraikonos útvonalkártyát, hogy használja a **Catch Me If You Can** utazáskártya akcióját.

Az utazáskártyán feltüntetett akciókat fentről lefelé kell végrehajtani. Ha az egyik feltüntetett akciót nem tudod, vagy nem akarod végrehajtani, kihagyhatod. Ne vedd el az utazáskártyát. Ott marad a helyén képpel felfelé az egész játék alatt. Bármelyik játékos aktiválhatja ugyanazt az utazáskártyát, amit egy másik játékos. Ezen felül, egy játékos többször is aktiválhatja ugyanazt az utazáskártyát a játék során.

Utazáskártyák egyértelműsítése:

Move up to X: Mozoghatsz bármennyi, de legfeljebb X útszakaszt, vagy választhatod azt is hogy egyáltalán nem mozogsz. Ne játssz ki vagy dobj el útvonalkártyát ezért a mozgásért.

Move to any Airport: Tedd az utazódat egy tetszőleges, nem foglalt repülőtérre.

Draw X cards from the deck: Végy el X útvonalkártyát az útvonalkártya-pakli tetejéről.

Take a Tour for X less: Hajts végre egy Túrázz! akciót, de hagyd figyelmen kívül az úticélkártyán általad választott X db ikont. A többi ikonért játssz ki útvonalkártyákat a normál módon.

Gain 3: Végy el egy 3GYP-jelzőt.

A Bumpy Ride: Amikor ezt az utazáskártya-képességet használod, a kiválasztott kockát mozgasd egy eltérő színű sorba, és onnantól a játék végéig olyan színű emléktárgynak számít (hacsak nem mozog újra). Az így mozgatott kockák nem tartják meg az eredeti színüket abból a szempontból, hogy ki kapja a Legtöbb emléktárgy lapkát.

A játék vége

A játék vége két okból következhet be:

- A 6 régióbónusz-lapkából 5-öt megszereztek.
- Egy játékos megszerzi az ötödik úticélkártyáját.

Amikor a fentiek egyike bekövetkezik, az a játékos, aki kiváltotta a játék végét, még befejezi a körét, és a játék véget ér.

Végző pontozás

A játékosok felfedik a képpel lefelé lévő kártyáikat és jelzőiket. Ezután használjátok a pontozótömböt, hogy segítsen kiszámolni a játékosok végző pontszámát.

A játékosok az alábbiakért kapnak győzelmi pontokat:

- **Begyűjtött Legtöbb emléktárgy lapkák**
- **Begyűjtött régióbónusz-jelzők**
- **Begyűjtött győzelmpont-jelzők**
- **Megszerzett úticélkártyák**
- **Begyűjtött emléktárgykészletek a bőröndben**

Egy teljes emléktárgykészlet 4 különböző színű kockából áll. Legfeljebb 4 készlet ér pontot a játékban, azonban több kocka is begyűjthető. Csak a legjobboldalibb emléktárgykészlet alatti pontszámot kapod meg (ne add hozzá a többi készlet alatti pontokat).



Szilvia három teljes emléktárgykészletet gyűjtött be. A játék végén 17 győzelmi pontot kap a gyűjteményéért.

A legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos a győztes!

Ha több játékosnak is ugyanannyi legtöbb pontja van, a több emléktárgyat szerző játékos a győztes közülük. Ha így is egyenlőség áll fenn, ezek a játékosok osztoznak a győzelmen.

Impresszum

Játékterv

Charlie Bink

Fejlesztés

Kristi B, John Brieger, John Velgus, Hasan Hasmani, Dave Cisek, Eric Slauson, Nick Bentley

Illusztráció

Alexey Shirokikh, Marta Danecka

Grafikai terv

Sebastian Koziner, Charlie Bink, Cold Castle Studios

Útleírások

Jordan Moshi

Szerkesztés

Emily Blain, Kristi B

Játéktesztelők

John & Terry Binkele, Cynthia Bruce, Brett Kitani, Randal Lloyd, Mike Mihealsick, Mike Belsole, Marcus Ross, Adam Larson, Joshua Lee Norris, Alex Cutler, Matthew Yeager, Justin De Witt, Alex Gerin, Lia Shaked, Rob Levine, Chris Steffen, JR Honeycutt, Nicholas Giuffrida, John Furth, Mike To, Claire To, Tina To, Jeremy Commandeur, Emily Hancock, Breeze Grigas, Alike, Dave Buchanan, Allison Shrestha, Aaron Krevans, Brian McKay, Brian Fattig, Aaron Daar, Carl Windslow, Linda Velgus, Vynce Montgomery, John Westenhaver, Charles Wright, Karlo Heuer, Shane Carr, Ashley Gil, Liz Griffiths

Külön köszönet

Bay Area Boardgame Boosters and Designers, Protospiel San Jose, és a mi Trekking the National Parks közösségünknek.

Magyar fordítás

Gusztly (rozvanyia@gmail.com)

A "Trekking" története

A 2000-es évek végén a Binkele család megalkotta a *Trekking the National Parks* játékot, amit az amerikai nemzeti parkok látogatásának szeretete ihletett. A játékot sokezer példányban adták el, és új generációkat indított arra, hogy felfedezzék a nemzeti parkokat.



Bővebben olvashatsz a *Trekking the National Parks*-ról itt:

trektheparks.com

A *Trekking the World* a szellemi örököse ennek a játéknak. Újraalkotta az eredeti játékszabályokat kreatív módon, és reméljük kihívást és örömet szerez a játékosainknak. Emellett reméljük ez a játék felébreszti a vágyat az utazás iránt csodálatos világunkban és a tudásvágyat a számos gyönyörű kultúra és környezet iránt.



© Underdog Games LLC
All rights reserved
underdoggames.com