ABROAD 2019

Ein Spiel von Rodrigo Rego und Danilo Valente
Grafikdesign von Christian Schupp

Für 1–5 Reisende ab 12 Jahren, die Europa in circa 90 Minuten erkunden wollen

Material



240 Ort-Karten



46 Postkarten-Karten



20 Bucket-List-Plättchen (doppelseitig)

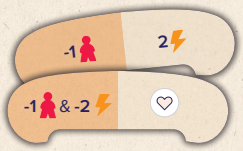


Kosten-seite



Fähigkeiten-seite

40 Festival-Plättchen (4 pro Region)



10 Ortskundigen-Plättchen



1 Start-Plättchen



5 Übersichtskarten



50 Münzen



30 Energie



30 Aufregung



30 Ortskundige



2 Wertungsbonus-Plättchen

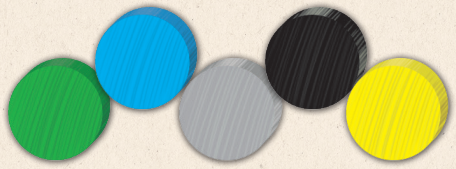


5 Figuren (1 pro Person)

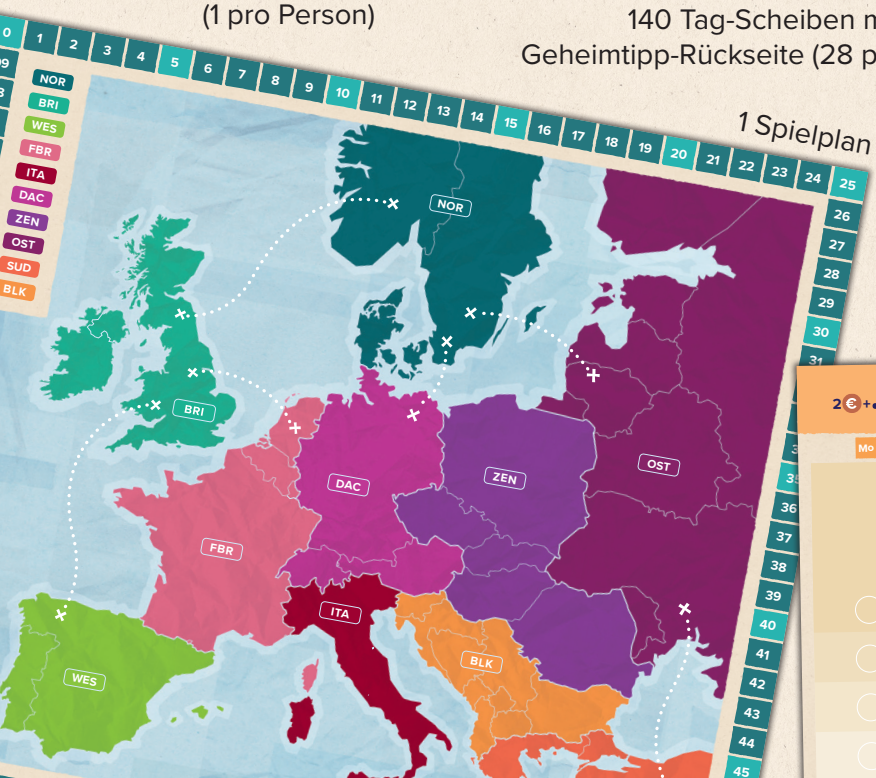


Tag *Geheimtipp*

140 Tag-Scheiben mit Geheimtipp-Rückseite (28 pro Person)



5 Wertungsscheiben (1 pro Person)



1 Spielplan

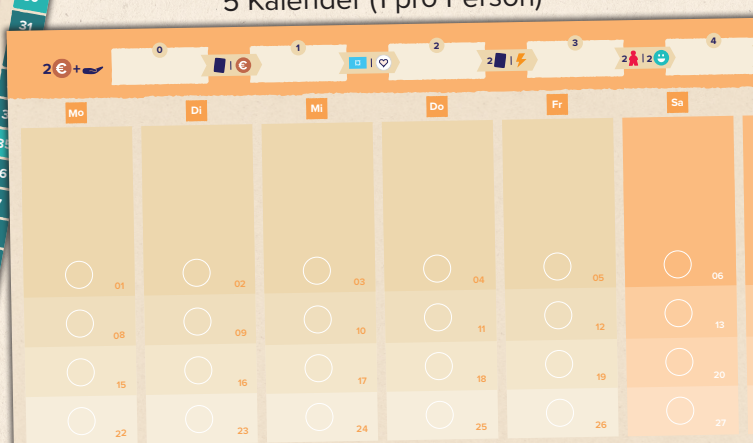


10 Multiplikator-Plättchen



1 Koffer

5 Kalender (1 pro Person)



Spielübersicht

Du wolltest immer schon die Welt bereisen, und jetzt bekommst du die Chance, davon zu leben! Gerade wurde eine Stelle bei dem berühmtesten Reiseführer-Verlag frei. Du hast 4 Wochen in Europa Zeit, um zu beweisen, dass du die richtige Person für den Job bist! Besuche atemberaubende Orte, triff Ortskundige, bekomme Geheimtipps und sammle Postkarten von berühmten Sehenswürdigkeiten. Wenn du deine Reise gut planst, kannst du zusätzlich noch Abenteuer erleben, die einer Bucket List würdig sind, oder am Wochenende auf Festivals gehen. Die Person, die den spektakulärsten Trip hat, bekommt ihren Traumjob!

Allgemeiner Aufbau

! Der Aufbau und die Regeln des Solospiels werden auf dem Beilageblatt erklärt.

1 Lege den Spielplan in die Tischmitte.

2 Stelle den Koffer auf das oberste Feld der Regionsleiste.

3 Mische die Postkarten und lege sie verdeckt als Postkarten-Stapel neben den Spielplan.

4 Mische die Ort-Karten (ab jetzt Orte genannt) und lege sie verdeckt als Ort-Stapel neben den Spielplan. *Du darfst diesen großen Stapel auch auf mehrere kleinere Stapel aufteilen.*

5 Bestimme für jede Region zufällig 1 Seite der dazugehörigen Bucket-List-Plättchen und staple sie so in die Region, dass das 5 ★-Plättchen oben liegt. *Verwendet für euer erstes Spiel bei den Bucket-List-Plättchen 5-mal die A-Seite und 5-mal die B-Seite.*

! Für das 2-Personen-Spiel: Lege je 2 Tage einer ungenutzten neutralen Farbe in jede Region. Drehe 1 Tag in jeder Region auf die Geheimtipp-Seite ♡.

6 Lege Münzen €, Energie ⚡, Aufregung 😀, Ortskundige und die Multiplikator-Plättchen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

7 Lege 1 zufälliges Ortskundigen-Plättchen in jede Region.

8 Gib das Start-Plättchen der Person, die am dringendsten Urlaub benötigt.

9 Lege die Wertungsbonus-Plättchen in 2 zufällig bestimmte Regionen.

Überspringt Schritt 10 für euer erstes Spiel und lasst alle Festival-Plättchen in der Schachtel. Fügt sie in späteren Partien, für die volle Spielerfahrung, hinzu.

10 Entferne die 2 Festivals, auf deren Regionen die Wertungsbonus-Plättchen liegen. Nimm von den verbleibenden 8 Festivals jeweils Personenanzahl -1 Plättchen. (Im Spiel mit 3 Personen also z. B. 2 Plättchen.) Lege den Rest in die Schachtel. Bestimme zufällig 2 Festivals und lege je 1 Plättchen davon mit der Kostenseite sichtbar in die zugehörigen Regionen. Lege die restlichen Plättchen dieser Festivals mit der Fähigkeitenseite sichtbar neben den Spielplan. Lege die anderen 6 Festivals einstweilen zur Seite.





Persönlicher Aufbau

11 Lege einen Kalender vor dir ab.

12 Lege 1 Energie, 1 Münze, 1 Aufregung und 1 Ortskundigen auf das „0“-Feld deiner Einkommensleiste am oberen Ende deines Kalenders.

13 Wähle eine Farbe. Nimm die 28 Tag-Scheiben (ab jetzt Tag) deiner Farbe und lege sie so auf die 28 Felder deines Kalenders, dass die Geheimtipp-Seiten verdeckt sind.

14 Lege deine Wertungsscheibe auf das „0“-Feld der Punkteleiste.

15 Nimm deine Figur, 4, 2, 1, 1 und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Ressourcen (, , ,) sind in diesem Spiel nicht begrenzt. Nutzt die Multiplikator-Plättchen, falls sie knapp werden.

16 Ziehe 7 Orte vom Ort-Stapel. *Halte sie vor den anderen Personen geheim.*

17 Ziehe 3 Postkarten. Wähle 1 davon und halte sie geheim. Schiebe die anderen 2 Postkarten unter den Postkarten-Stapel. *Für dein erstes Spiel: Ziehe 1 Postkarte, anstatt sie auszuwählen.*

Aufbau einer Ort-Karte

Tage: So viele Tage werden benötigt, um diesen Ort zu besuchen.

Region: Deine Figur muss in dieser Region sein, um den Ort besuchen zu dürfen.



Symbol: Orte haben 1 bis 4 Symbole. Diese werden für Bucket Lists und einige Effekte benötigt.

Jedes eckige Symbol gibt es auf 21% der Orte. Jedes runde Symbol gibt es auf 13% der Orte.

Wochentag-Bonus: Ein zusätzlicher Effekt, wenn der Ort an diesem Tag besucht wird.

Effekt: Sofortaktion, die du einmalig ausführen darfst, wenn du diesen Ort legst.

Eine Übersicht der Regionen und Symbole findest du auf der letzten Seite dieser Anleitung.





Spielablauf

Abroad wird über 4 Runden gespielt, die jeweils 1 Woche auf Reisen repräsentieren.

Jede Runde hat 7 Phasen:

1. **Orte ziehen**
2. **Woche spielen (2.1 > 2.2 > 2.3)**
3. **Regionswertung**
4. **Neue Festivals** (wenn ihr diese verwendet)
5. **Einkommen**
6. **Orte abwerfen** (außer in der vierten Runde)
7. **Start-Plättchen wechselt** (außer in der vierten Runde)

Begriffserklärung

Nimm: Aus dem allgemeinen Vorrat.

Zahle: Aus deinem persönlichen Vorrat.

Bekomme ★: Bewege deine Wertungsscheibe 1 Feld auf der Punkteleiste nach vorne.

1. Orte ziehen – ziehe auf 7

Jede Person zieht so lange , bis sie 7 auf der Hand hat.

Sollte der Ort-Stapel je aufgebraucht werden, mischt die abgeworfenen zu einem neuen Ort-Stapel.

2. Woche spielen – 2.1 > 2.2 > 2.3

Die Person mit dem Start-Plättchen beginnt. Im Uhrzeigersinn werden nun abwechselnd Züge durchgeführt.

Führe in deinem Zug 2.1 Reisen, 2.2 Aktivität und 2.3 Extras **in dieser Reihenfolge** aus.

Wenn du am Zug bist, aber in der aktuellen Woche keine Tage mehr zur Verfügung hast, wirst du übersprungen.

Phase 2 endet, wenn niemand mehr Tage in der aktuellen Woche zur Verfügung hat.

Es kann passieren, dass Personen bereits alle Tage einer Woche verbraucht haben, während andere noch Tage übrig haben.

2.1. Reisen

Wähle 1 der folgenden 3 Optionen.

Wählst du Flugzeug oder Eisenbahn, darfst du in eine andere Region reisen.

Flugzeug: Zahle 4 €, um deine Figur in eine Region deiner Wahl zu bewegen.

Eisenbahn: Zahle 1 ⚡, um deine Figur in eine angrenzende Region zu bewegen. Wiederhole diesen Schritt (Zahlen + Bewegen) beliebig oft.

Als angrenzend gelten alle Regionen, die eine gemeinsame Grenze haben oder mit einer gepunkteten Linie verbunden sind.

Bleiben: Lass deine Figur stehen, wenn du nicht reisen willst oder die Kosten nicht zahlen kannst.

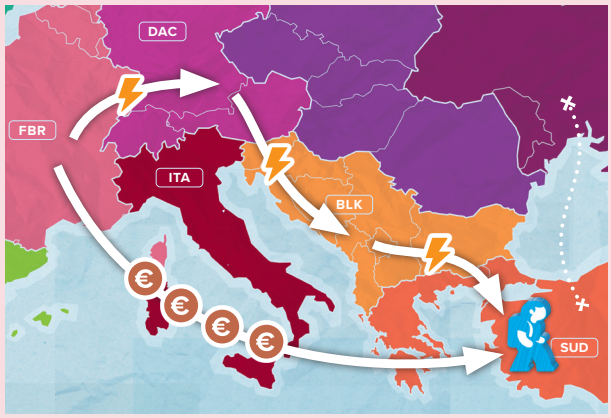
Stelle deine Figur in deinem ersten Zug des Spiels gratis in eine Region deiner Wahl.

Beispiel: Reise

Blau will von FBR nach SUD reisen,

Mit ✈ zahlt sie 4 €.

Mit 🚆 zahlt sie 3 ⚡, da die kürzeste Route durch 3 Regionen verläuft (> ITA oder DAC > BLK > SUD).



2.2. Aktivität

Wähle 1 der folgenden 4 Aktivitäten und verbrauche die damit verbundene Anzahl an Tagen (angezeigt durch X).

Für jeden Tag, den du verbrauchst, lege den am weitesten links liegenden Tag der aktuellen Woche von deinem Kalender in die Region, in der sich deine Figur befindet.

Du darfst nicht mehr Tage verbrauchen, als du noch in der aktuellen Woche zur Verfügung hast.

A. Ort besuchen: Du darfst **nur** Orte besuchen, die in **derselben** Region sind, in der sich deine Figur befindet.

Spiele einen Ort von deiner Hand und verbrauche die Anzahl an Tagen, die darauf angegeben ist. Dann lege den Ort auf den Platz, von dem du den letzten Tag verbraucht hast.

Du darfst die Anzahl der benötigten Tage eines Ortes verringern, indem du zahlst. Pro gezahlter verbrauchst du 1 Tag weniger, bis zu einem Minimum von 1.

Du darfst die benötigten Tage eines Ortes nicht mit verringern, die du von diesem Ort erhalten hast.

Du darfst danach den Effekt des Ortes und seines etwaigen Wochentag-Bonus in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du darfst den Wochentag-Bonus nur ausführen, wenn du den Ort an dem angegebenen Tag abgelegt hast.

In einigen Fällen benötigst du als Voraussetzung für das Ausführen von Effekten eine bestimmte Mindestanzahl an Symbolen auf den bisher in deinem Kalender platzierten Orten oder musst Ressourcen zahlen.

Die Symbole eines Ortes zählen bereits für dessen Symbol-Voraussetzungen.

Beispiel: Ort besuchen

Blau reist nach DAC und will dort einen Ort besuchen. Sie muss sich zwischen Heidelberg und Wien entscheiden, weil dies die einzigen Orte in der DAC-Region sind, die sie auf der Hand hat. Sie besucht Heidelberg. Der Ort verbraucht 2 Tage, daher legt sie 2 Tage ihres Kalenders nach DAC, wo ihre Figur ist. Dann nutzt Blau den Effekt von Heidelberg. Der Wochentag-Bonus darf nicht genutzt werden, weil der Ort am Donnerstag und nicht am Dienstag besucht wurde.



B. Schreiben: Verbrauche 1 und wirf 3 aus deiner Hand ab, um 4 zu nehmen.

C. Ausruhen: Verbrauche 1 und wirf 3 aus deiner Hand ab, um 2 zu nehmen.

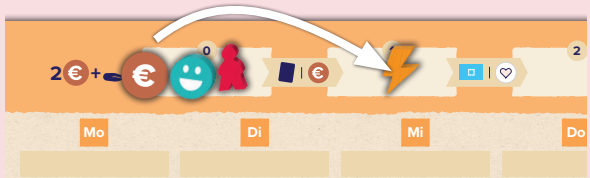
D. Planen: Verbrauche 1 und ziehe 3 .

Tipp: Bei den Aktivitäten (B, C, D) legst du Tage in die Region, in der sich deine Figur befindet. Wie bei Aktivität A, aber ohne dass du dafür den passenden Ort haben musst.

Wenn du dein Einkommen erhöhen darfst, schiebe die angezeigte Ressource auf deiner Einkommensleiste einen Schritt nach rechts und wähle 1 der 2 abgebildeten Boni. Wenn die Ressource bereits auf dem „4“-Feld ist, bleibt sie liegen und du bekommst stattdessen 2 . Mit darfst du das Einkommen von 1 beliebigen Ressource erhöhen.

Beispiel: Einkommen

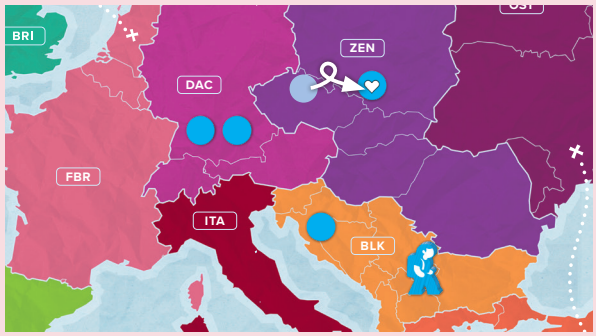
Blau darf ihr Energie-Einkommen erhöhen, darum schiebt sie die Energie auf das nächste Feld der Einkommensleiste und wählt anschließend, ob sie als Bonus 1 nehmen oder 1 ziehen will. Später in der Einkommensphase wird sie ab nun auch 1 nehmen.



Wenn du einen Geheimtipp erhältst, drehe 1 Tag deiner Farbe in einer **beliebigen** Region auf seine -Seite.

Beispiel: Geheimtipp

Blau hat einen Geheimtipp erhalten und dreht einen Tag in ZEN auf seine -Seite.



Wenn du eine Postkarte nehmen darfst, ziehe 3 Postkarten vom Stapel und wähle 1 davon, die du behältst. Schiebe die anderen 2 Postkarten unter den Stapel.



Ziele: Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, bekommst du entweder für das obere **oder** das untere Ziel bei Spielende.

2.3. Extras

Wähle bis zu 3 der folgenden Optionen und führe sie in beliebiger Reihenfolge aus.

Du darfst jede Option nur in der Region, in der sich deine Figur befindet, ausführen.

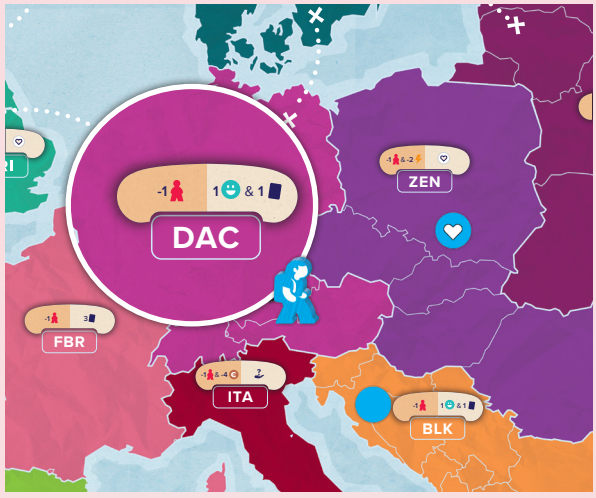
A. Ortskundigen-Plättchen:

Zahle die Kosten (dunkle Hälfte) des Ortskundigen-Plättchens, um seinen Effekt zu nutzen (helle Hälfte).

Du darfst diese Option maximal 1-mal pro Zug nutzen.

Beispiel: Ortskundige

Nachdem Blau Heidelberg besucht hat, nutzt sie das Ortskundigen-Plättchen. Sie bezahlt 1 Ortskundigen . Dafür erhält sie 1 Aufregung und zieht 1 Ort .



B. Bucket-List-Plättchen:

Überprüfe, ob du die Voraussetzungen des Bucket-List-Plättchens erfüllst, bevor du es nimmst. Nimm das Plättchen mit den meisten , lege es vor dir ab und bekomme diese sofort.

Du darfst diese Option NICHT wählen, wenn mindestens eines des Folgenden zutrifft: Du erfüllst die Voraussetzungen nicht. Du hast bereits ein dieser Region. Es liegt kein mehr in dieser Region.

C. Festival-Plättchen (nur Sa oder So!):

Bezahle die Kosten des Festival-Plättchens , nimm es vom Spielplan und bekomme sofort 2 . Ab sofort hast du die Fähigkeit dieses .

Liegt jetzt noch ein passendes neben dem Spielplan, lege es in diese Region.

Du darfst diese Option NICHT wählen, wenn mindestens eines des Folgenden zutrifft: In deinem Kalender liegen in der aktuellen Woche Tage auf Mo-Fr. Du hast dieses Festival bereits.

Beispiel: Festival

Blau hat diesen Samstag in ITA verbracht und darf daher zum Karneval in Venedig, indem sie die Kosten, die auf dem Festival-Plättchen zu sehen sind, zahlt (2 und 1). Sie nimmt das Festival-Plättchen vom Spielplan, bekommt 2 und hat von nun an die Fähigkeit des Festivals.



3. Regionswertung 1.★★✪ / 2.★

Werte nacheinander alle 10 Regionen wie im Folgenden beschrieben. Bewege den Koffer auf der Regionsleiste, um den Überblick zu behalten, welche Regionen bereits gewertet worden sind.

Du brauchst zumindest 1 ♡, um in einer Region ★ bekommen zu dürfen.

- Die Person mit den **meisten** ♡ in einer Region bekommt 2 ★ bzw. 3 ★, falls in der Region ein Wertungsbonus-Plättchen liegt.
- Die Person mit den **zweitmeisten** ♡ in einer Region bekommt 1 ★.

Haben 2 oder mehr Personen in einer Region gleich viele ♡, zählen sie jeweils ihre ● in dieser Region dazu, um zu bestimmen, wer mehr hat.

! Das heißt, 1 ♡ reicht, um gegen beliebig viele ●, aber keinen ♡ zu gewinnen.

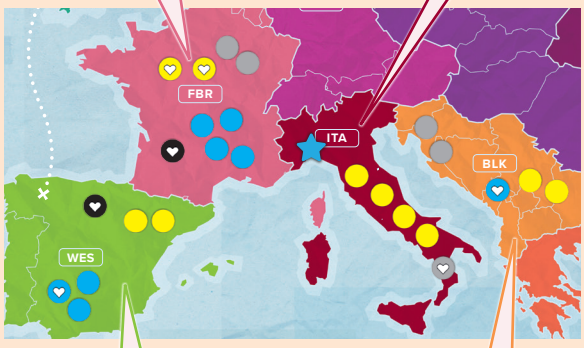
Besteht ein Gleichstand, erhalten alle Beteiligten die entsprechenden ★. Bei Gleichstand um die meisten ♡ werden keine ★ für die zweitmeisten ♡ vergeben.

! Im 2-Personen-Spiel: Beachte die neutrale Farbe, wenn du überprüfst, wer die meisten oder zweitmeisten ♡ in einer Region hat.

Beispiel: Regionswertung

1 ♡ zählt mehr als beliebig viele ●.
Gelb: 2 ★
Schwarz: 1 ★

Liegt ein Wertungsbonus-Plättchen in einer Region, bekommt man 3 ★ für die meisten ♡.
Grau: 3 ★
Gelb: 1 ★



Haben mehrere Personen gleich viele ♡, löst die Anzahl an ● den Gleichstand auf.
Blau: 2 ★
Schwarz: 1 ★

Bei Gleichstand bekommen alle beteiligten Personen die entsprechenden ★.
Blau: 2 ★
Gelb: 1 ★
Grau: 1 ★

4. Neue Festivals (wenn ihr diese verwendet)

Entferne alle Festival-Plättchen vom Spielplan. Lege von den beim Spielaufbau zur Seite gelegten 2 zufällige neue in die zugehörigen Regionen (Kostenseite sichtbar) und lege den Rest dieser neben dem Spielplan (Fähigkeitenseite sichtbar).

5. Einkommen

Nimm 2 € und zusätzlich so viel von jeder Ressource, wie die Zahl des Feldes deiner Einkommensleiste angibt, auf dem sie liegt.

! In der vierten Runde gibt es keine Phase 6 und 7.

6. Orte abwerfen – bis oder weniger 7

Wirf mindestens so viele ab, bis du maximal 7 auf der Hand hast.

und besuchte Orte auf deinem Kalender darfst du NIE abwerfen. Sie zählen nicht zu deiner Hand.

! Du darfst mehr abwerfen, als du müsstest, damit du in Phase 1 (Orte ziehen) der nächsten Runde mehr ziehen darfst. Während Phase 2 (Woche spielen) darfst du mehr als 7 auf der Hand haben.

7. Start-Plättchen wechselt

Gib das Start-Plättchen im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter.

Spielende

Nach der Einkommensphase der vierten Runde ist das Spiel vorüber. Zähle deinen bis jetzt gesammelten ★ Folgendes hinzu:

- Bekomme für jede Postkarte so viele ★ wie das höchste darauf erfüllte Ziel.
- Bekomme für je 4 beliebige übriggebliebene Ressourcen (€, ⚡, 😊, 👤) je 1 ★.

Die Person mit den meisten ★ gewinnt!

Haben 2 oder mehr Personen gleich viele ★, gewinnt, wer mehr 🛍 und hat.

Falls danach noch immer ein Gleichstand besteht, teilen sich die Beteiligten den Sieg!

Spielhilfe

Folgt uns auf: /1moretimegames

1. Orte ziehen – ziehe auf 7

2. Woche spielen – zuerst 2.1, danach 2.2 und abschließend 2.3

2.1 Reisen

Bleiben / -1 pro REG / -4

2.2 Aktivität

X Ort besuchen / 1 Schreiben -3 → 4 / 1 Ausruhen -3 → 2 / 1 Planen +3

2.3 Extras – in beliebiger Reihenfolge

Ortskundigen-Plättchen + Bucket-List-Plättchen + Sa / So Festival-Plättchen

3. Regionswertung

1. 2.

4. Neue Festivals

(wenn ihr diese verwendet)

5. Einkommen

6. Orte abwerfen

bis 7 oder weniger

7. Start-Plättchen wechselt

Icon-Übersicht

- Deine Tag-Scheiben und Geheimtipps auf dem Spielplan.
- Erhalte 1 Geheimtipp in einer Region deiner Wahl.
- Ziehe 3 Postkarten, behalte 1 und schiebe die anderen 2 unter den Postkarten-Stapel.
- Xx Ort auf einem Tag deines Kalenders.
- Du darfst ein beliebiges Einkommen erhöhen und 1 Bonus wählen.
- REG Eine Region.

- Metropole entdecken
- Natur bewundern
- Geschichte erleben
- Köstlichkeiten genießen
- Mauern & Türme
- Strände & Klippen
- Kunst & Kultur
- Religion & Spiritualität
- Schnee & Eis
- Party & Nachtleben

NOR / OST / SUD / WES / ZEN
Lage auf der Europakarte

ITA
Italienische Halbinsel

FBR
Frankreich & Benelux-Region

BLK
Balkan

BRI
Britische Inseln

DAC
DACH-Region

Impressum:

Design: Rodrigo Rego & Danilo Valente
Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka
Grafikdesign: Christian Schupp
Layout: atelier198
Regelbuch Überarbeitung: Pedro Latro

Besonderer Dank gilt: Eduardo A., Eduardo F., Eric C., Gustavo O., Igor K., Julia G., Luish C., Mateus E., Patricia R., Pedro L., Pedro P., Rafael R., Ricardo C., Romulo M., Ronaldo J., Thomaz C., Thiago C., Vinicius V.

1 MORE TIME GAMES

Hergestellt von:

© 2025 - 1 More Time Games OG

Nobilegasse 26/13
AT-1150 Wien
1moretimegames.com

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung oder des Spielmaterials ist ausschließlich mit vorheriger schriftlicher Genehmigung erlaubt.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:
Asmodee GmbH
Friedrichstr. 47, 45128 Essen
Deutschland
www.asmodee.de

Für ein einheitliches Aussehen wurden die Bilder von pixabay.com Datenbank modifiziert.