

# Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME



**VIDEO RULES**

DIFFERENT LANGUAGES



**AND  
MORE**

# ★ KURZE ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELPROZESSES KURZE ZUSAMMENFASSUNG



## SPIELEINRICHTUNG

1. Jeder Spieler erhält einen Stadtplan.
2. Den Touristenstapel mischen. Bei 3 Spielern wird der gesamte Stapel verwendet. Bei 2 oder 4 Spielern nimmt man 3 Karten vom Stapel.
3. Jeder Spieler erhält einen Marker.
4. Wählt zufällig den ersten Spieler.

## ZUG DES SPIELERS

- SCHRITT 1.** Der erste Spieler deckt 3 Karten vom Touristenstapel auf, wählt eine davon aus und wirft sie ab. 2 Karten behält er als Zugkarten.
- SCHRITT 2.** Jeder Spieler wählt einen Stadtblock anhand der Koordinaten auf den Zugkarten.
- SCHRITT 3.** Jeder Spieler zieht Touristen von den Zugkarten in seinem gewählten Stadtblock auf seinem Stadtplan.
- SCHRITT 4.** Jeder Spieler zeichnet Routenverbindungen auf seinen Stadtplan:
- a) Entweder zwei Routenverbindungen:
    - Die erste Streckenverbindung sollte entlang einer beliebigen Seite des gewählten Stadtblocks gelegt werden.
    - Die zweite Streckenverbindung muss von der ersten ausgehen. Sie kann geradeaus weitergehen oder nach links oder rechts abbiegen.
  - b) Oder nur eine Streckenverbindung, aber entlang eines beliebigen Stadtblocks auf dem Stadtplan.
- SCHRITT 5.** Die Zugkarten werden abgeworfen. Die Runde geht im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Das Spiel wird ab SCHRITT 1 fortgesetzt. Die Spieler sind bis zum Ende des Spiels abwechselnd am Zug.

## ENDE DES SPIELS

Wenn die letzten 3 Karten des Touristenstapels aufgedeckt werden, beginnt die letzte Runde. Wenn die letzte Runde vorbei ist, endet das Spiel.

## VOR DER WERTUNG DIE LETZTE ROUTE BESTIMMEN

Die endgültige Route ist eine einzelne durchgehende Linie, die aus den während des Spiels gezogenen Routenverbindungen besteht und dem Spieler die meisten Siegpunkte bringt. Um die endgültige Route zu bestimmen, muss jeder Spieler von seinem Stadtplan löschen:

- a) Streckenverbindungen, die nicht Teil der endgültigen Route sind.
- b) Abzweigungen und/oder alternative Routenverbindungen, die an die endgültige Route anschließen, aber weniger Siegpunkte bringen. Tous les touristes qui ne se trouvent pas dans l'un des blocs de la ville le long du Parcours Final.
- c) Alle Touristen, die sich nicht in einem der Stadtblöcke entlang der endgültigen Route befinden.

## BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE

Siegpunkte gibt es für die Stadtblöcke, die sich entlang der Streckenverbindungen der Endstrecke befinden. Die Spieler berechnen ihre Siegpunkte, indem sie die Wertungsfelder am unteren Rand des Stadtplans ausfüllen.

## SPEZIELLE SYMBOLE AUF DEN TOURISTENKARTEN:

- \* Jeder Spieler kann eine beliebige Zahl von 1 bis 6 als seine X- oder Y-Koordinate wählen.
- + Jeder Spieler muss 1 zusätzliche Streckenverbindung ziehen.

## CAFE BONI:

 Jeder Spieler muss zwei zusätzliche Touristen der angegebenen Art in demselben Stadtblock ziehen, in dem er in diesem Zug gerade Touristen platziert hat.

# Explore NEW YORK

A ROUTE CHARTING GAME

## ZIEL DES SPIELS


In diesem kompetitiven Spiel für 2-4 Spieler zeichnest du deine eigene Route durch New York City und platzierst Touristen in verschiedenen Stadtblöcken. Das Ziel ist es, eine lange, durchgehende Route zu erstellen, die an zahlreichen Attraktionen vorbeiführt, die für die von Ihnen platzierten Touristen interessant sind. Am Ende des Spiels bringen nur die Touristen und Attraktionen in den Stadtblöcken, die an Ihrer Route liegen, Siegpunkte ein. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

## KOMPONENTEN

1. 4 Stadtpläne, die schematisch einen Ausschnitt von New York City zeigen.
2. Touristisches Deck mit 27 Karten.
3. 4 trocken abwischbare Marker in verschiedenen Farben.
4. Die Spielregeln.

## SPIELEINRICHTUNG

1. Gib jedem Spieler einen Stadtplan.
2. Mischt den Touristenstapel. Bei einem Spiel mit 3 Spielern wird der gesamte Stapel verwendet. Bei Spielen mit 2 oder 4 Spielern nimm 3 zufällige Karten vom Stapel und lege sie ungesehen in die Schachtel zurück.
3. Gib jedem Spieler einen Marker in einer beliebigen Farbe.
4. Wähle zufällig den ersten Spieler.

 Anstatt jedem Spieler einen Marker zu geben, können die Spieler vereinbaren, alle Marker zu teilen, um Touristen in den Farben Rot, Grün und Blau zu zeichnen. Verwende die lila Farbe für die Routenverbindungen.

## SPIEL

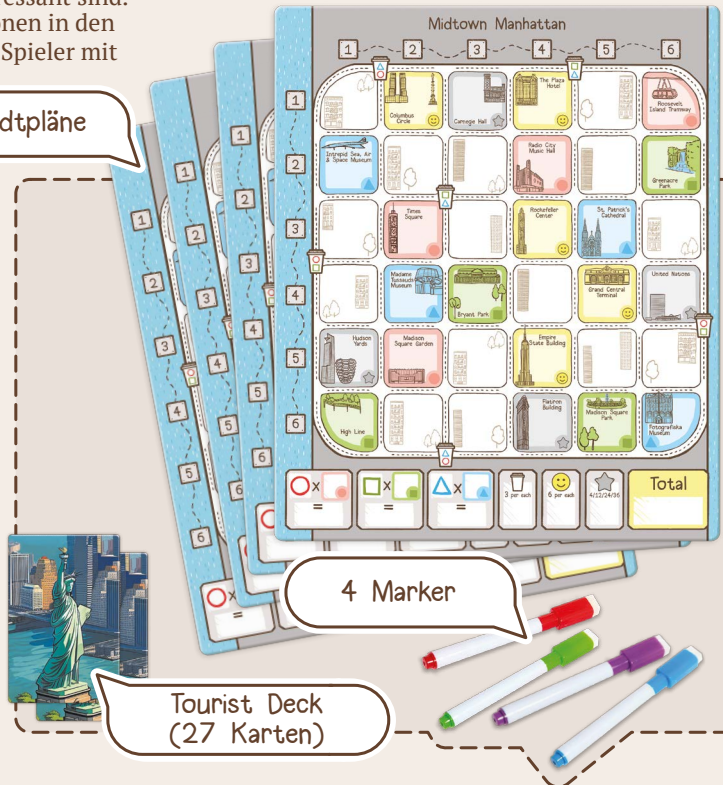
Das Spiel geht über 9 Runden in einem 2- oder 4-Spieler-Spiel oder 8 Runden in einem 3-Spieler-Spiel (bis der Kartenstapel aufgebraucht ist). In jeder Runde deckt der erste Spieler 3 Karten vom Touristenstapel auf, wählt eine davon aus und wirft sie ab. Die anderen 2 Karten bleiben offen liegen und können von allen Spielern genutzt werden. Diese Karten zeigen die X- und Y-Koordinaten für einen Stadtblock. Jeder Spieler wählt dann einen Stadtblock aus, zieht die Touristen in diesem Block und zeichnet die Routenverbindungen auf seinem Stadtplan. Dann wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum ersten Spieler und eine neue Runde beginnt.


## ZUG DES SPIELERS

Der Zug eines Spielers besteht aus 5 Schritten:

1. Der erste Spieler deckt 3 Karten vom Touristenstapel auf, wählt eine Karte aus und wirft sie ab, und behält 2 aufgedeckte Karten als Zugkarten, die alle Spieler verwenden können.
2. Jeder Spieler wählt einen Stadtblock anhand der Koordinaten auf den Zugkarten.
3. Jeder Spieler zieht Touristen in seinem gewählten Stadtblock auf seiner Stadtkarte.
4. Jeder Spieler zieht Routenverbindungen auf seinem Stadtplan.
5. Die Zugkarten werden abgeworfen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der erste Spieler.

Stadtpläne



 Zu Beginn des Spiels können die Touristen und Routenverbindungen über den Stadtplan verstreut und nicht miteinander verbunden sein. Das Ziel ist es, sie im Laufe des Spiels durch das Hinzufügen von Routenverbindungen zu verbinden und so einen langen, durchgehenden Pfad zu bilden.

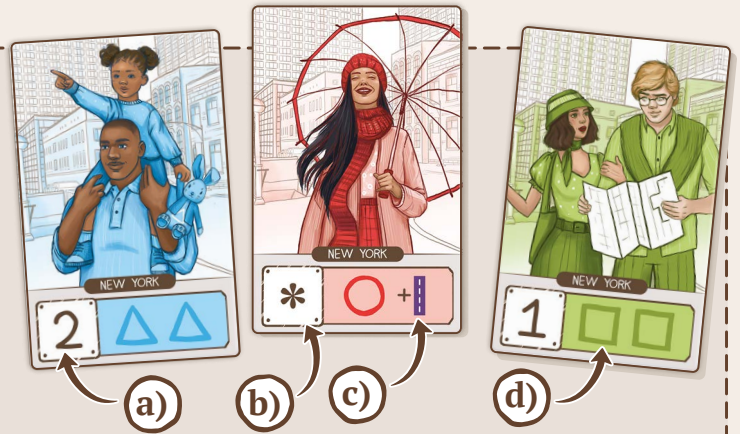
**SCHRITT 1.** Der erste Spieler deckt 3 Karten vom oberen Ende des Touristenstapels auf und legt sie offen in die Tischmitte.

Der erste Spieler wählt eine dieser 3 Karten aus, wirft sie ab und legt sie auf den Ablagestapel. Die verbleibenden 2 Karten werden zu den Zugkarten.



**JEDE TOURISTENKARTE ENTHÄLT**

- a) Eine Zahl von 1 bis 6, die eine X- oder Y-Koordinate auf dem Stadtplan darstellt.
- b) Einige Touristenkarten haben ein Symbol anstelle einer Zahl. Das bedeutet, dass jeder Spieler eine beliebige Zahl von 1 bis 6 als seine X- oder Y-Koordinate wählen kann.
- c) Einige Touristenkarten haben ein zusätzliches Symbol für eine Streckenverbindung (siehe Seite 5).
- d) Ein oder zwei Touristensymbole. Es gibt 3 Arten von Touristen in diesem Spiel:



- Diese Touristen mögen belebte Orte: belebte öffentliche Plätze, Stadien und Einkaufszentren (rote Kreisattraktionen).
- Diese Touristen bevorzugen Parks, Arboreta und andere städtische Grünflächen (Attraktionen mit grünem Quadrat).
- Diese Touristen mögen kulturelle Attraktionen: Museen, Kunstgalerien und Theater (blaue Dreiecksattraktionen).



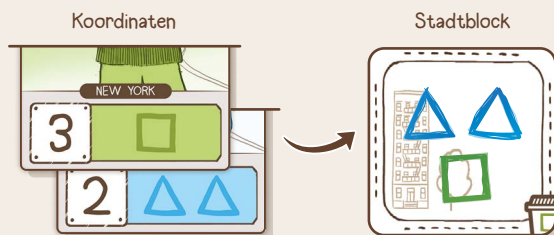
**SCHRITT 2.** Jeder Spieler wählt einen Stadtblock auf seiner Stadtkarte entsprechend den Koordinaten auf den beiden Zugkarten. Jeder Spieler muss einen leeren Stadtblock wählen (leer bedeutet, dass dort keine Touristen eingezeichnet sind). So wählt man einen Stadtblock aus:

- a) Wenn beide Zugkarten die gleiche Zahl zeigen, z. B. 2 und 2, ist nur ein Stadtblock verfügbar, und dieser muss ausgewählt werden.
- b) Wenn die Zahlen auf den beiden Zugkarten unterschiedlich sind, kann jeder Spieler entscheiden, welche Zahl er für die X-Koordinate und welche er für die Y-Koordinate verwendet. Zeigen die Zugkarten beispielsweise die Zahlen 2 und 1, kann der Spieler entweder den Stadtblock mit den Koordinaten (2, 1) oder (1, 2) auswählen. Wenn einer der beiden verfügbaren Stadtblöcke besetzt ist (mit Touristen aus früheren Zügen), muss der Spieler den anderen verfügbaren Stadtblock wählen.
- c) Ist statt einer Zahl ein Symbol auf der Karte, kann jeder Spieler eine beliebige Zahl von 1 bis 6 für eine seiner X- oder Y-Koordinaten wählen; sind beide Karten mit Symbolen versehen, kann jeder Spieler einen beliebigen Stadtblock auf dem Stadtplan wählen.
- d) Wenn alle Stadtblöcke mit den verfügbaren Koordinaten besetzt sind (sie enthalten bereits Touristen aus früheren Zügen), muss ein Spieler einen beliebigen anderen Stadtblock ohne Touristen wählen und dort in SCHRITT 3 nur einen Touristen irgendeiner Art ziehen.



**SCHRITT 3.** Jeder Spieler zieht Touristen in den von ihm gewählten leeren Stadtblock auf seiner Stadtkarte.

- Jeder Spieler zieht Touristen von beiden Zugkarten innerhalb des gewählten Stadtblocks.
- Wenn ein Spieler nicht die angegebenen Koordinaten verwendet hat, um einen Stadtblock zu wählen (siehe SCHRITT 2.d), darf dieser Spieler nur einen einzigen Touristen irgendeiner Art in dem gewählten Stadtblock ziehen.



**SCHRITT 4.** Jeder Spieler zeichnet Routenverbindungen auf seinen Stadtplan. Routenverbindungen müssen auf Straßen gezeichnet werden, die sich zwischen Stadtblocken befinden. Straßen sind durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet. Jeder Spieler muss die Straßenverbindungen auf eine von drei Arten zeichnen:

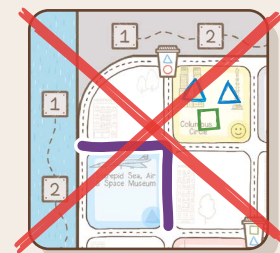
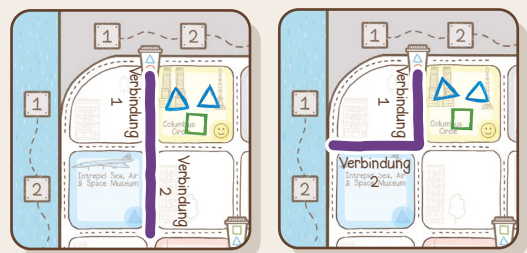
- Zwei Straßenverbindungen. *eux liens de parcours.*

**Verbindung 1.** Die erste Streckenverbindung muss entlang einer beliebigen Seite (links, rechts, oben oder unten) des Stadtblocks gezogen werden, auf dem der Spieler gerade Touristen platziert hat.

**Verbindung 2.** Le deuxième lien de parcours doit prolonger le premier. Il peut continuer tout droit ou tourner à gauche ou à droite. Le deuxième lien de parcours n'est pas obligé d'être à côté du bloc de la ville où un joueur vient de placer des touristes.

- Nur eine Routenverbindung, aber irgendwo auf dem Stadtplan. Wenn ein Spieler es vorzieht, die Streckenverbindung nicht neben dem Stadtblock zu zeichnen, in dem er gerade Touristen platziert hat, hat er die Möglichkeit, nur eine Streckenverbindung zu zeichnen, aber neben einem beliebigen Stadtblock auf dem Stadtplan.

- Wenn ein Spieler einen einzelnen Touristen gezogen hat (siehe SCHRITT 3.b), muss er nur eine Streckenverbindung ziehen, aber neben einem beliebigen Stadtblock auf dem Stadtplan.



**Plus 1 zusätzliche Streckenverbindung.** 

Dieses Symbol auf einer Touristenkarte bedeutet, dass jeder Spieler eine zusätzliche Streckenverbindung neben einem beliebigen Stadtblock auf seinem Stadtplan ziehen muss. Diese Routenverbindung muss nicht die Route fortsetzen, die der Spieler in diesem Zug gezogen hat. Sind beide Zugkarten mit diesem Symbol versehen, muss jeder Spieler zwei zusätzliche Routenverbindungen ziehen, jede neben einem beliebigen Stadtblock auf dem Stadtplan.

**SCHRITT 5.** Die Zugkarten werden abgeworfen. Die Runde geht im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Sobald alle Spieler ihre Streckenverbindungen gezogen haben, ist der Zug des ersten Spielers beendet. Die Zugkarten werden auf den Ablagestapel gelegt, und der nächste Spieler ist im Uhrzeigersinn an der Reihe. Das Spiel wird ab Schritt 1 fortgesetzt, die Spieler sind bis zum Ende des Spiels abwechselnd am Zug.

**ENDE DES SPIELS**

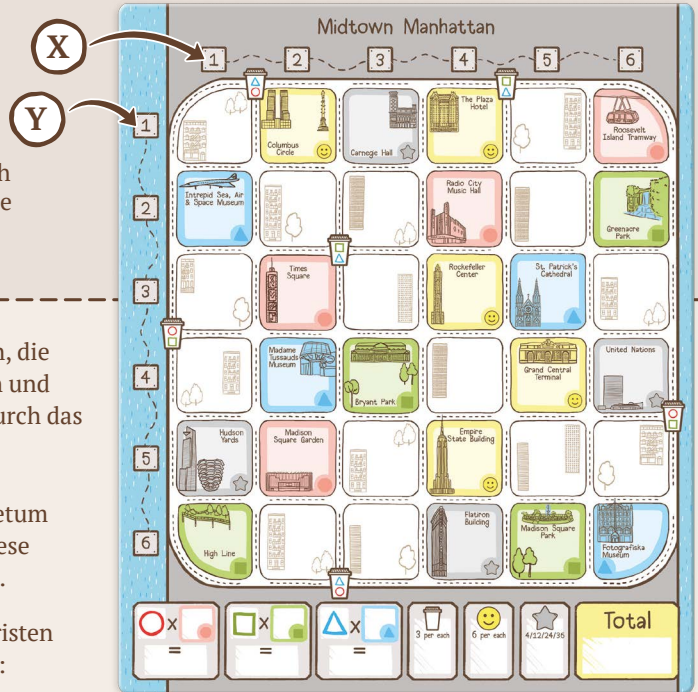
Wenn die letzten 3 Karten des Touristenstapels aufgedeckt werden, beginnt die letzte Runde. Wenn die letzte Runde vorbei ist, endet das Spiel und die Spieler berechnen ihre Siegpunkte.

## STADTKARTE

Der Stadtplan ist ein schematischer Ausschnitt von New York City, bestehend aus  $6 \times 6$  Quadraten. Diese Quadrate stellen die Stadtblöcke des Stadtplans dar. Während des Spiels zeichnen die Spieler Touristen in die Stadtblöcke ihres Stadtplans.


Straßen, die durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet sind, befinden sich zwischen den Stadtblöcken. Während des Spiels zeichnen die Spieler Routenverbindungen auf diese aufgedruckten Straßen.

Auf der linken Seite des Stadtplans befinden sich die Y-Koordinaten von 1 bis 6. Oben auf dem Stadtplan befinden sich die X-Koordinaten von 1 bis 6. Während des Spiels verwenden die Spieler diese Koordinaten, um einen Stadtblock auszuwählen.




## ART DER STADTBLOCKE




Attraktionen des Roten Kreises ziehen Touristen an, die belebte Orte wie belebte öffentliche Plätze, Stadien und Einkaufszentren mögen. Diese Touristen werden durch das Symbol dargestellt .



Grüne Plätze locken Touristen an, die Parks, Arboretum und andere städtische Grünflächen bevorzugen. Diese Touristen werden durch das Symbol dargestellt .



Die Attraktionen des Blauen Dreiecks sprechen Touristen an, die sich für kulturelle Attraktionen interessieren: Museen, Kunstgalerien und Theater. Diese Touristen werden durch das Symbol dargestellt .



Die gelben Smiley-Attraktionen sind für jeden interessant. Für jede Smiley-Attraktion entlang Ihrer endgültigen Route erhalten Sie 6 Siegpunkte.



Graue Stern-Attraktionen sind für Touristen wichtig, damit sie so viele wie möglich sehen. Je mehr dieser Attraktionen du auf deiner endgültigen Route hast, desto mehr Siegpunkte erhältst du: 4 Siegpunkte für 1 Attraktion, 12 für 2, 24 für 3 und 36 Punkte für 4.



Weißer Stadtblöcke bringen keine Siegpunkte. Die Touristen in diesen Blöcken bringen jedoch Siegpunkte, wenn sie auf der endgültigen Route enthalten sind.



Bitte beachte, dass die Straßen in den Ecken des Stadtplans abgerundet sind. Diese abgerundeten Ecken symbolisieren nur eine Routenverbindung in den Ecken des Stadtplans.



Cafés befinden sich an einigen Straßenkreuzungen auf dem Stadtplan. Wenn eine beliebige Straßenverbindung das Café-Symbol berührt (bis zum oder am Café-Symbol vorbeigezogen wird), muss ein Spieler sofort die beiden Touristen, die auf dem Café-Symbol abgebildet sind, in denselben Stadtblock ziehen, in dem er in seinem Zug gerade Touristen platziert hat. Sobald du den Café-Bonus erhältst, kreise das benutzte Café auf deinem Stadtplan ein.

In bestimmten Situationen hast du die Möglichkeit, mehrere Cafés im selben Zug zu erreichen. In solchen Fällen müssen alle zusätzlichen Touristen im selben Stadtblock platziert werden, in dem ein Spieler in seinem Zug gerade Touristen platziert hat.

Jedes Café bringt am Ende des Spiels 3 Siegpunkte, wenn es auf deiner Endroute liegt.

## VOR DER WERTUNG DIE LETZTE ROUTE BESTIMMEN

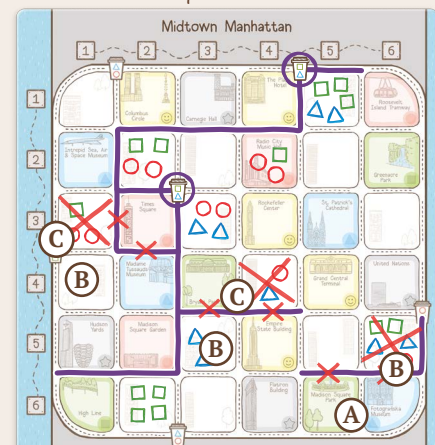
Nach Spielende muss jeder Spieler seine letzte Route bestimmen. Die endgültige Route ist eine einzelne durchgehende Linie, die aus den während des Spiels gezogenen Routenverbindungen besteht und dem Spieler die meisten Siegpunkte bringt. Die endgültige Route muss diese Regeln einhalten:

1. Jedes Streckenglied der endgültigen Route darf nur einmal benutzt werden, wenn es die Route durchläuft.
2. Die letzte Route darf sich selbst kreuzen.
3. Die letzte Route kann am selben Punkt beginnen und enden und somit eine Schleife bilden.

Zunächst muss jeder Spieler Streckenverbindungen löschen, die nicht Teil der endgültigen Route sind:

1. Routenverbindungen, die nicht mit der endgültigen Route verbunden sind (A).
2. Abzweigende und/oder alternative Routenverbindungen, die mit der endgültigen Route verbunden sind, aber weniger Siegpunkte bringen (B).
3. Alle Touristen, die sich nicht in einem der Stadtblöcke entlang der endgültigen Route befinden (C).

Exemple de Parcours

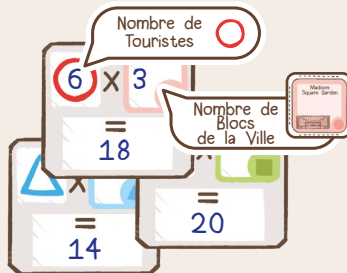


## BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE

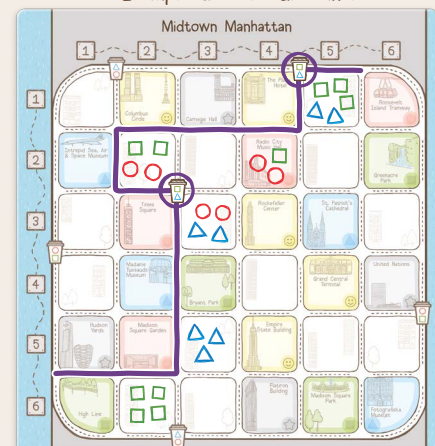
Siegpunkte gibt es für Stadtblöcke, die sich entlang der Verbindungen der Endstrecke befinden. Wenn die letzte Route nur eine Ecke eines Stadtblocks berührt, wird dieser Block nicht als entlang der letzten Route liegend betrachtet.

Jeder Spieler berechnet seine Siegpunkte, indem er die Wertungsfelder am unteren Rand des Stadtplans ausfüllt.

1. Zähle die Anzahl der rot eingekreisten Touristen auf der endgültigen Route und trage diese auf der linken Seite des entsprechenden Wertungsfeldes ein. Zähle die Anzahl der rot eingekreisten Attraktionen auf deiner endgültigen Route und trage sie auf der rechten Seite des entsprechenden Wertungsfeldes ein. Multipliziere diese beiden Zahlen miteinander und trage das Ergebnis ein.
2. Fülle in ähnlicher Weise die folgenden beiden Wertungskästchen für die Touristenarten grünes Quadrat und blaues Dreieck aus.
3. Zähle die Anzahl der Cafés entlang der endgültigen Route, multipliziere diese Gesamtzahl mit 3 und trage das Ergebnis in das entsprechende Wertungsfeld ein.
4. Zähle die Anzahl der gelben Attraktionen entlang der endgültigen Route, multipliziere diese Gesamtzahl mit 6 und trage das Ergebnis in das entsprechende Wertungsfeld ein.
5. Zähle die Anzahl der grauen Attraktionen entlang der Endstrecke und erhalte für die Gesamtzahl wie folgt Punkte: 4 Siegpunkte für 1 graue Attraktion; 12 für 2; 24 für 3; und 36 Punkte für 4. Notiere das Ergebnis in dem entsprechenden Wertungsfeld.
6. Zähle alle Ergebnisse zusammen und notiere die Gesamtzahl der Siegpunkte.



Exemple de Parcours Final



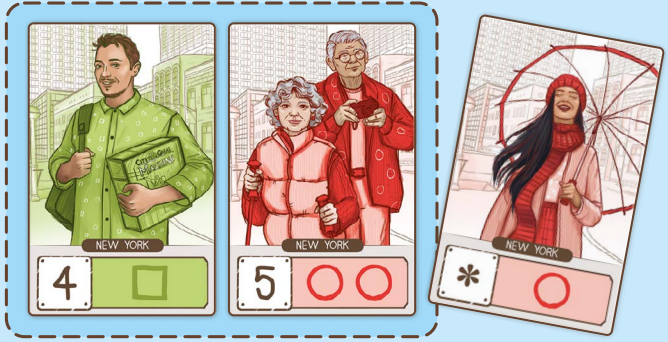
			<b>Total</b>
6	12	12	82

**Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!**

*Die Touristen waren tief beeindruckt von der fantastischen Sightseeing-Tour, die du für sie organisiert haben. Sie werden sie sicherlich ihren Freunden weiterempfehlen und in Zukunft einen weiteren Besuch in New York planen!*

## BEISPIEL FÜR EIN 2-SPIELER-SPIEL

Max und Lina nehmen sich jeweils einen Stadtplan. Sie vereinbaren, alle Marker zu teilen und abwechselnd Touristen und Straßen in ihren jeweiligen Farben zu ziehen. Sie mischen den Touristenstapel und nehmen 3 Karten von ihm ab. Max wird als erster Spieler ausgewählt.



## ERSTER ZUG

Max deckt 3 Karten vom Touristenstapel auf. Nachdem er sich seinen Stadtplan angesehen hat, beschließt er, die Karten mit den Koordinaten 4 und 5 als Zugkarten auf dem Tisch zu behalten. Er wirft die Karte mit der Koordinate ab. Max wählt den Stadtblock mit den Koordinaten  $X = 4$  und  $Y = 5$ . Max zieht 3 Touristen in den von ihm gewählten Stadtblock und 2 Routenverbindungen: die erste entlang seines Stadtblocks und die zweite, die sich von der ersten gerade nach unten erstreckt.

Lina wählt den Stadtblock mit den Koordinaten  $X = 5$  und  $Y = 4$ . Sie zeichnet 3 Touristen in ihrem gewählten Stadtblock und zeichnet 2 Routenverbindungen: die erste entlang ihres Stadtblocks und die zweite, die sich von der ersten gerade nach rechts erstreckt. Da Lina's zweite Verbindung zu einem Café führt, fügt sie sofort 2 Touristen aus dem Café-Symbol zu dem Stadtblock hinzu, dem sie bereits Touristen hinzugefügt hat. Lina umkreist dann das Café, um zu zeigen, dass es bereits benutzt wurde. Lina wird die nächste Erste Spielerin.

## ZWEITER ZUG

Lina deckt 3 Karten vom Touristenstapel auf. Sie wirft die Karte mit der Koordinate 1 ab und wählt die Karten mit den Koordinaten 2 und 4 als Zugkarten. Beide Spieler wählen den Stadtblock mit  $X = 4$  und  $Y = 2$ . Mit dieser Wahl kann Lina 2 Touristen und 3 Routenverbindungen ziehen, 1 mehr als üblich, da das Symbol für die Routenverbindung auf der Karte zu sehen ist.



Max zieht ebenfalls 2 blaue Dreieckstouristen in dem gewählten Stadtblock. Allerdings hat er seine 3 Routenverbindungen anders gezogen, um ein Café zu erreichen. Er umrundet das Café und fügt ein grünes Quadrat und einen blauen Dreieckstouristen zu seinem gewählten Stadtblock hinzu. Die Zugkarten werden abgeworfen, und Max wird der nächste erste Spieler.

Die Spieler wechseln sich bis zum Ende des Spiels ab.

