



## ZWECK DES SPIELS

Für diejenigen, die Erinnerungen an diese atemberaubende Route haben und für diejenigen, die sie noch nicht zurückgelegt haben (oder nicht in der Lage sind, dies zu tun), aber die aufregenden Ausblicke erleben möchten, gibt es das Spiel, das dem Wanderweg gewidmet ist, der von Lecco (LC) nach Piantedo (SO) führt.

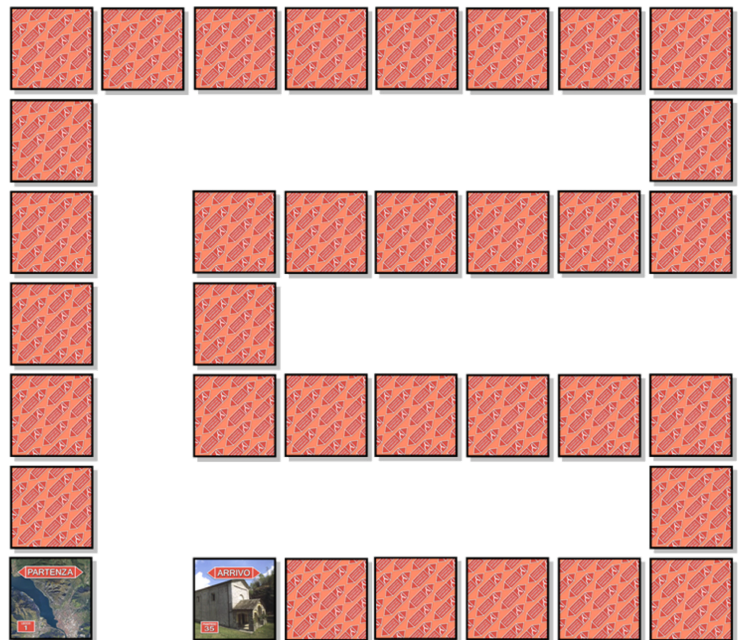
Mit Aufstiegsabschnitten, die dazu einladen, umzukehren, und ebenen Abschnitten, die dazu einladen, voranzukommen, wer wird als Erster (vielleicht in nur wenigen Minuten) die etwa 50 Kilometer lange Strecke zurücklegen?

An jedem Spiel können 2 bis 4 Spieler im Alter von 4 bis 99 Jahren teilnehmen, die sich im "Grundmodus" (empfohlen für sehr junge Spieler - siehe Anweisungen in Schwarz und Grün) oder im "Fortgeschrittenenmodus" (auch für Erwachsene geeignet - siehe Anweisungen in Schwarz und Blau) herausfordern können.

## VORBEREITUNG

Die Schachtel enthält 4 Spielfiguren in verschiedenen Farben (eine pro Spieler), 35 "Streckenkarten", 16 gelbe "Unerwartet"-Marken und 9 weiße "Objekt"-Marken (die beide nur verwendet werden, wenn im "Fortgeschrittenenmodus" gespielt wird), einen Würfel und dieses Anleitungsblatt.

Mischen Sie zuerst alle "Streckenkarten" und legen Sie sie mit dem Spiellogo nach oben auf, um eine aufeinanderfolgende Strecke zu bilden (Achtung: Sie benötigen eine Unterlage von ca. 50x50cm). Achten Sie darauf, die Startkarte "Strecke" 1 (hier als "Start" bezeichnet) als erste Karte und die Endkarte "Strecke" 35 (hier als "Ziel" bezeichnet) als letzte Karte zu platzieren, die beide doppelseitig sind. Legen Sie dann die Spielfiguren der teilnehmenden Spieler auf die Startkarte. Nur wenn Sie im "Fortgeschrittenenmodus" spielen möchten: Mischen Sie die "Objekt"-Marken (entfernen Sie jedoch je eine Marke pro Typ aus dem Spiel, wenn nur 2 oder 3 Spieler spielen) und legen Sie sie neben die Strecke. Verteilen Sie dann an jeden Spieler eine "Unerwartet"-Marke pro Typ (insgesamt 4 pro Spieler, wobei überschüssige Marken entfernt werden).



## SPIELANLEITUNG

Jeder Spieler kann nacheinander (wenn er möchte) die Position eines Paares von "Streckenkarten" umdrehen (bis zu zwei Paare im "Fortgeschrittenenmodus" und eventuelle vorhandene "Unerwartet"-Marken müssen ebenfalls bewegt werden), nach seiner Wahl (ohne sie anzusehen), unter denen keine Spielfiguren stehen (ausschließlich der Start- und Zielfelder), und wirft dann den Würfel.



**GIOCHI  
DI SOCIETA'**

**giochi.ita.zone**  
Sandro Panzeri (2023)



- Bei einer 1: Der Spieler überspringt seinen Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Bei einer Augenzahl von 2 bis 6, und nur im "Basismodus", bewegt der Spieler seinen Spielstein vorwärts in Richtung Piantedo um eine Anzahl von "Streckenkarten", die der gewürfelten Augenzahl entspricht. Er deckt dann die letzte "Streckenkarte" auf und handelt gemäß den darauf angegebenen Anweisungen: Er bewegt sich weiter vorwärts um den angezeigten Wert, wenn eine positive "Bewegung" vorhanden ist (zum Beispiel "+3" oder "Würfelwert +2"), oder er geht um den angezeigten Wert zurück, wenn eine negative "Bewegung" vorhanden ist (zum Beispiel "-3"). Dies wird wiederholt, bis der Spieler auf einer "Streckenkarte" mit einem Gegenstand landet. Am Ende müssen alle aufgedeckten "Streckenkarten" wieder verdeckt werden (einschließlich der letzten, auf der sich der Spielstein des Spielers befindet).
- Bei einem Ergebnis von 2 bis 6, und nur im "Fortgeschrittenenmodus", bewegt der Spieler seinen Spielstein vorwärts in Richtung Piantedo um eine Anzahl von "Streckenkarten", die dem Würfelergebnis entspricht. Er deckt dann die letzte "Streckenkarte" auf und, wenn keine "Unerwartet"-Marke vorhanden ist, handelt er gemäß den Anweisungen darauf: Er bewegt sich weiter vorwärts um den angezeigten Wert, wenn eine positive "Bewegung" vorhanden ist (zum Beispiel "+3" oder "Würfelwert +2"), oder er geht um den angezeigten Wert zurück, wenn eine negative "Bewegung" vorhanden ist (zum Beispiel "-3"). Dies wird wiederholt, bis der Spieler auf einer "Streckenkarte" mit einem Gegenstand landet (ohne eine "Unerwartet"-Marke) oder auf einer "Streckenkarte" mit einer "Unerwartet"-Marke (in diesem Fall ignoriert er die Anweisungen auf der "Streckenkarte" und führt stattdessen die Anweisungen auf dem Marker aus, muss aber dann auf der neuen "Streckenkarte" anhalten und die Anweisungen darauf ignorieren, unabhängig davon, ob ein weiterer Marker vorhanden ist oder nicht). Der Spieler kann dann wählen, ob er einen seiner "Unerwartet"-Marker unter einer der von ihm aufgedeckten "Streckenkarten" verdeckt platzieren möchte (nur unter denen, unter denen bereits keine vorhanden sind), und schließlich müssen alle aufgedeckten "Streckenkarten" wieder verdeckt werden (einschließlich der letzten, auf der sich der Spielstein des Spielers befindet).

Achtung: Die Spielfigur des aktuellen Spielers...

- Wenn die Spielfigur aufgrund der Bewegung über die Zielfeld "percorso" hinausgehen muss (oder über das Startfeld hinausgeht), muss sie darauf stehen bleiben.
- Wenn am Ende des Zuges die Spielfigur auf einem "percorso"-Feld landet, das bereits von der eines anderen Spielers besetzt ist (mit Ausnahme der Start- und Zielfelder, auf denen mehrere Figuren gleichzeitig stehen können), darf sie es nicht aufdecken, sondern muss bis zum nächsten freien "percorso"-Feld zurückgehen (ohne es aufzudecken und daher ohne die Möglichkeit, weitere Züge oder andere Aktionen auszuführen).
- Bei einem Zug, der in einem endlosen Zyklus endet (zum Beispiel abwechselnd auf zwei Karten, die eine "+4" und die andere "-4" anzeigen), muss die Spielfigur auf dem rückwärtigen "percorso"-Feld stehen bleiben.

Nur für den "Grundmodus": Gewinnt der Spieler, der als Erster Piantedo erreicht, das heißt das "percorso"-Feld Nummer 35. Viel Spaß!

Nur für den "Fortgeschrittenenmodus": Wenn ein Spieler auf einem "percorso"-Feld anhält (aber nur, wenn kein "imprevisto"-Token vorhanden ist), das ein Objekt und das "+"-Symbol zeigt, nimmt er die entsprechende Karte aus dem "Objekte"-Stapel (nur wenn er sie noch nicht besitzt und nur wenn sie noch verfügbar ist) oder legt sie zurück, falls das "-"-Symbol vorhanden ist (nur wenn er sie besitzt). Der Spieler gewinnt, der als Erster Piantedo erreicht (also das "percorso"-Feld Nummer 35), vorausgesetzt, er besitzt mindestens zwei verschiedene Objekte (alle drei, wenn nur zwei Spieler antreten): Tatsächlich muss man, wenn man das Zielfeld erreicht, aber nicht genügend Objekte besitzt, zwanzig "percorso"-Felder zurückgehen (ohne das Zielfeld aufzudecken und gegebenenfalls noch weiter zurückzugehen, wenn es bereits besetzt ist). Viel Spaß!

