

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)

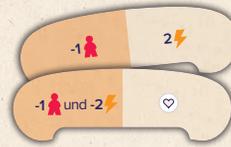


Kosten-
 seite



Fähigkeiten-
 seite

40 Festival-Plättchen
 (4 pro Region)



10 Ortskundigen-Plättchen



1 Start-Plättchen



5 Übersichtskarten



40 Münzen



30 Energie



30 Aufregung



30 Ortskundige



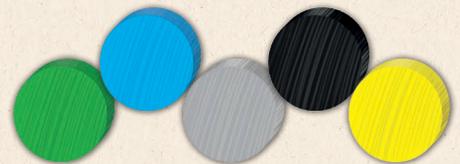
2 Wertungsbonus-
 Plättchen



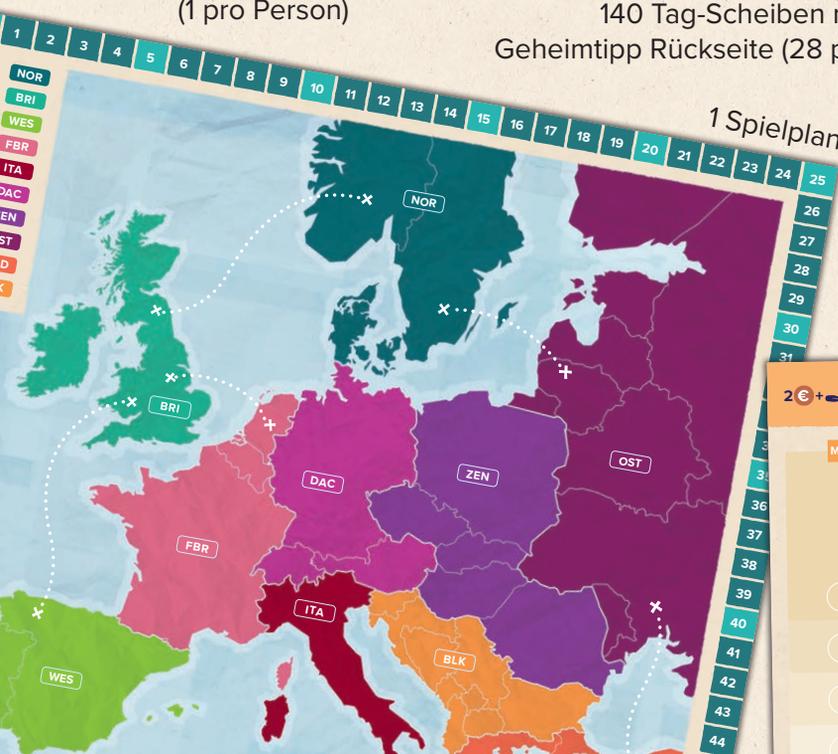
5 Figuren
 (1 pro Person)



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



5 Wertungsscheiben
 (1 pro Person)



1 Spielplan



20 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! Eine Stelle wurde gerade 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,

Allgemeiner Aufbau

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

! Für das 2-Personen-Spiel: Lege je 2 Tage einer ungenutzten, neutralen Farbe, 1 mit der Tag-Seite und 1 mit der Geheimtipp-Seite, in jede Region.

- 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 Stapel neben den Spielplan.
- 4 Mische die Orte und lege sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan. *Du kannst 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 5 A-Seite und 5 B-Seite Bucket List Plättchen für euer erstes Spiel.*
- 6 Lege die Münzen, Energie, Aufregung, Ortskundigen und Multiplikatoren, als Vorrat, neben den Spielplan. *Ressourcen sind in diesem Spiel nicht begrenzt. Nutzt die Multiplikatoren oder selbst gewählten Ersatz, falls sie knapp werden.*
- 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 zwei zufällig bestimmte Regionen.

Überspringt Schritt 10 für euer erstes Spiel und lasst alle Festival-Plättchen in der Schachtel. Auch ohne diese gibt es genug zu entdecken. Sobald ihr die

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 du kannst auf Festivals am Wochenende gehen. Die Person, die den spektakulärsten Trip hat, bekommt ihren Traumjob!

Grundzüge des Spiels besser kennt, fügt sie für die volle Spielerfahrung hinzu.

- 10 Entferne die 2 Festivals, auf deren Regionen die Wertungsbonus-Plättchen liegen. Von den verbleibenden Festivals werden nur je Personenanzahl -1 Plättchen benötigt. Legt den Rest in die Schachtel. Wählt 2 zufällige Festivals für Woche 1 und legt je eines davon mit der Kostenseite sichtbar in die zugehörigen Regionen. Die restlichen dieser Plättchen legt ihr mit der Fähigkeitenseite sichtbar neben den Spielplan.



Persönlicher Aufbau

- 11 Lege deinen Kalender vor dir ab.
- 12 Nimm 1 Energie, 1 Münze, 1 Aufregung und 1 Ortskundigen und lege diese auf das „0“-Feld deiner Einkommensleiste am oberen Ende deines Kalenders.
- 13 Wähle eine Farbe. Nimm alle Tage deiner Farbe und lege sie so auf die 28 Felder deines Kalenders, dass die Geheimtipps (♥) verdeckt sind.
- 14 Lege deine Wertungsscheibe auf das „0“-Feld der Punkteleiste.
- 15 Nimm deine Figur, 4 Münzen, 2 Energie, 1 Aufregung und 1 Ortskundigen und lege sie neben deinen Kalender.
- 16 Ziehe 7 Orte. Die anderen Personen sollen sie nicht sehen.
- 17 Ziehe 2 Postkarten. Wähle 1 davon und halte sie geheim. Schiebe die andere Postkarte unter den Postkarten-Stapel. Wähle deine Postkarte basierend auf deinen Orten und den ausliegenden Bucket Lists und Festivals. Für dein erstes Spiel, weil dies noch alles schwer einzuschätzen ist, ziehe stattdessen einfach 1 Postkarte und behalte sie.

Aufbau eines Ortes

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

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



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

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

1 Effekt: Was dir dieser Ort bringt.



Spielablauf

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

Jede Runde hat 7 Phasen:

1. Orte ziehen
2. Woche spielen (Hauptphase)
3. Regionswertung
4. Neue Festivals (wenn ihr diese verwendet)
5. Einkommen
6. Orte abwerfen (außer in der letzten Runde)
7. Start-Plättchen wechselt (außer in der letzten Runde)

1. Orte ziehen

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

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

2. Woche spielen

Die Person mit dem Start-Plättchen beginnt und alle spielen im Uhrzeigersinn abwechselnd Züge, bis alle Personen keine Tage mehr in der aktuellen Woche verfügbar haben.

- ! Weil manche Orte mehr Tage als andere verbrauchen, ist es möglich, dass manche Personen früher keine Tage in der aktuellen Woche zur Verfügung haben. Diese Personen werden übersprungen, bis alle mit der aktuellen Woche fertig sind.

2.1. Reisen

Reise mit deiner Figur in eine andere Region, indem du die Kosten bezahlst oder bleibe, wo du bist. Im **ersten** Zug des **ganzen** Spiels, darfst du deine Figur gratis in eine Region deiner Wahl stellen.

Du kannst mit dem Flugzeug oder dem Zug in eine andere Region reisen.

 **Flugzeug:** Zahle 4 € als Fixkosten und bewege danach deine Figur in eine Region deiner Wahl.

 **Zug:** Zahle so viel ⚡ wie du willst, dann bewege deine Figur genauso oft in angrenzende Regionen. Regionen, die mit einer gepunkteten Linie verbunden sind, gelten als angrenzend.

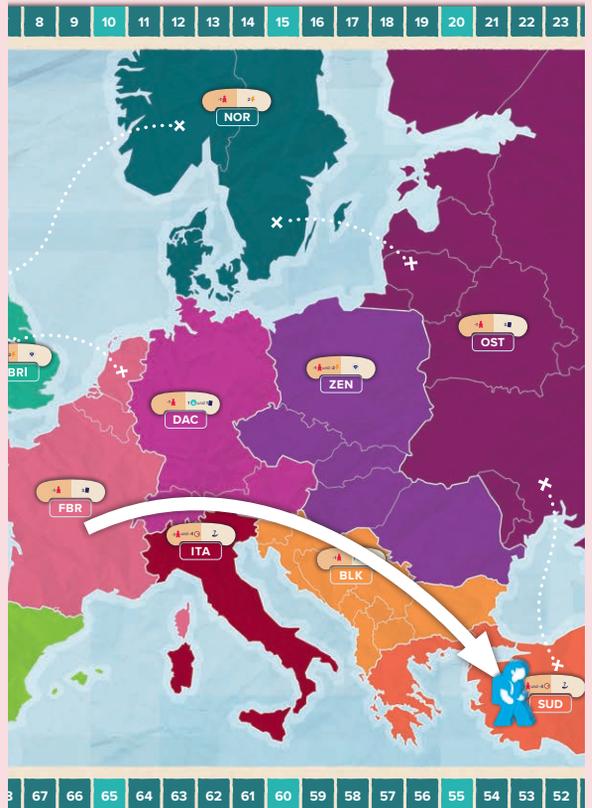
Reise Beispiel

Blau will von **FBR** nach **SUD** reisen

Mit , zahlt sie 4 €.

Mit , zahlt sie 3 ⚡, da die kürzeste Route durch 3 Regionen verläuft.

(> **DAC** oder **ITA** > **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 kannst nicht mehr Tage verbrauchen, als du noch in der aktuellen Woche zur Verfügung hast.

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

Schiebe 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 kannst 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 kannst die benötigten Tage eines Ortes nicht mit 😊 verringern, die du von diesem Ort erhalten hast.

Nutze dann in beliebiger Reihenfolge den Effekt und den Wochentag-Bonus, falls du den Ort an dem angegebenen Tag gelegt hast.

Für manche Effekte musst du eine bestimmte Mindestanzahl an Symbolen auf den Orten in deinem Kalender haben oder Ressourcen zahlen, um sie nutzen zu können. Du kannst einen Ort besuchen, selbst wenn du dessen Effekt nicht nutzen kannst oder willst.

! Die Symbole eines Ortes zählen auch bereits für dessen Symbol Voraussetzungen.

Ort besuchen Beispiel

Blau reist nach **DAC** und will dort einen Ort besuchen. Sie muss 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 kann nicht genutzt werden, weil der Ort am Donnerstag besucht wurde, statt am Dienstag.



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: Du kannst diese Aktivitäten (B bis D) auch nutzen, um Tage in Regionen zu legen, für die du keine passenden Orte hast.

Wenn du dein Einkommen ⚡ erhöhen kannst, schiebe die zugehörige Ressource auf deiner Einkommensleiste einen Schritt nach rechts und wähle 1 der 2 abgebildeten Boni. Ist die Ressource bereits auf dem am weitesten rechts liegenden Feld, bleibt sie auf diesem Feld und du bekommst 2 ⭐. Mit ? wählst du, welche Ressource du erhöhen willst.

Einkommen Beispiel

⚡ Blau kann 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 Geheimitipp ♡ erhältst, drehe einen deiner Tage irgendwo auf dem Spielplan auf seine ♡ Seite.

Geheimitipp Beispiel

Blau hat einen Geheimitipp erhalten und dreht einen ⚪ in **ZEN** auf seine ♡ Seite.



Wenn du eine Postkarte  nehmen kannst, ziehe 3 Postkarten vom Stapel und wähle 1 davon, die du behältst und schiebe die restlichen unter den Stapel.



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

2.3. Extras

Führe beliebig viele der folgenden 3 Optionen in beliebiger Reihenfolge aus.

A. Ortskundige Plättchen:

Du kannst **einmal** pro Zug das Ortskundigen-Plättchen in der Region, in der deine Figur ist, nutzen, indem du die angegebenen Kosten zahlst.

Ortskundigen Beispiel

Nachdem Blau Heidelberg besucht hat, nutzt sie das Ortskundigen-Plättchen. Für 1 Ortskundigen nimmt sie 1 Aufregung und zieht 1 Ort.



B. Bucket Lists:

Du kannst die Bucket List  in der Region, in der deine Figur ist, erledigen, wenn du ihre Voraussetzungen erfüllst. Nimm dir dazu das Plättchen mit den meisten  und bekomme dieses sofort. Du kannst nur **ein** Bucket-List-Plättchen **pro Region** erledigen. Sobald beide Plättchen genommen wurden, können andere Personen diese Bucket List nicht mehr erledigen.

C. Festivals (wenn ihr diese verwendet):

Am Samstag oder Sonntag kannst du auf ein Festival in der Region, in der deine Figur ist, gehen, indem du die Kosten dafür bezahlst. Nimm ein passendes Festival-Plättchen, das neben dem Spielplan liegt oder falls es das letzte Plättchen sein sollte, direkt aus der Region und bekomme sofort 2  sowie die Fähigkeit des Festivals. Du kannst nur **einmal pro Region** auf ein Festival gehen.

Festival Beispiel

Blau hat diesen Samstag in **ITA** verbracht und kann daher zum Karneval in Venedig, indem sie die Kosten, die am Festival-Plättchen zu sehen sind, zahlt (2  und 1 ). Da es das letzte Festival seiner Art ist, nimmt sie es direkt vom Spielplan. Sie bekommt 2  und hat von nun an die Fähigkeit des Festivals.



3. Regionwertung

Werte jede Region wie im Folgenden beschrieben. Um den Überblick zu behalten, welche Regionen bereits gewertet wurden, haltet euch an die Reihenfolge der Regionsleiste und bewegt den Koffer weiter, sobald ihr eine Region gewertet habt.

- 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 ★.

Im Fall eines Gleichstandes bei der ♡ Anzahl, ist die Person, die mehr ○ in der Region hat, höher platziert. Sollte weiterhin ein Gleichstand bestehen, bekommen alle Beteiligten die oben angegebenen ★. Sollte allerdings ein Gleichstand, um den ersten Platz bestehen, entfällt der zweite Platz.

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

! Das heißt, eine Person mit nur 1 ♡ gewinnt gegen eine Person mit vielen ○, aber keinem ♡.

Regionwertung Beispiel

Der erste Platz bekommt 3 ★ in dieser Region. Grün und Blau haben beide 2 ♡ und die anderen haben keine.
1te Blau und Grün: 3 ★
Kein 2ter Platz wegen Gleichstand um 1ten Platz

Grau hat 1 ♡, und Blau hat keinen.
1te Grau: 2 ★
2te Blau: 1 ★



Schwarz und Blau haben beide 1 ♡, aber Schwarz hat 2 ○ und Blau hat keine.
1te Schwarz: 2 ★
2te Blau: 1 ★

Schwarz ist die einzige Person mit ♡. Grün und Grau haben einen Gleichstand mit keinem ♡ und 2 ○.
1te Schwarz: 2 ★
2te Grau und Grün: 1 ★

4. Neue Festivals (wenn ihr diese verwendet)

Entferne die restlichen Festival-Plättchen vom Spielplan. Legt 2 zufällige, neue Festivals in ihre zugehörigen Regionen mit der Kostenseite sichtbar und behaltet den Rest dieser Festivals neben dem Spielplan mit der Fähigkeitenseite sichtbar.

5. Einkommen

Jede Person nimmt das Grundeinkommen von 2 € und so viel von den Ressourcen, wie unter dem Feld, in dem sie liegen, angegeben ist.

6. Orte abwerfen (außer in der letzten Runde)

Jede Person muss mindestens so viele Orte abwerfen, dass sie nicht mehr als das Limit von 7 Orten auf der Hand hat. Man darf aber auch mehr Orte abwerfen, sogar alle, um in der nächsten Runde mehr neue Orte ziehen zu können.

! Das Limit von 7 ignoriert Postkarten und ist nur während der Phasen Orte ziehen und Orte abwerfen relevant. Dazwischen kann man auch mehr Orte auf der Hand haben.

7. Start-Plättchen wechselt (außer in der letzten Runde)

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

Spielende

Nach der Einkommensphase der vierten Runde ist das Spiel vorüber. Zählt den bis jetzt gesammelten Punkten folgendes hinzu:

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

Die Person mit den meisten ★ gewinnt!

Sollte nun ein Gleichstand bestehen, verwendet folgende Kriterien in dieser Reihenfolge, um den Gleichstand aufzulösen. Es gewinnt die Person, die

1. Mehr übrig gebliebene Ressourcen nach dem Umtausch in ★ hat.
 2. Mehr Bucket-List- und Festivals-Plättchen hat.
- Falls nach diesen zwei Kriterien noch immer ein Gleichstand besteht, teilen sich die Beteiligten den Sieg!



Folgt uns auf:



/1moretimegames

Impressum:

Design: Rodrigo Rego & Danilo Valente

Realisation: Julian Steindorfer, Roman Rybiczka

Grafikdesign: Christian Schupp

Layout: atelier198

Regelbuch Überarbeitung: Pedro Latro

Die Autoren bedanken sich besonders bei: Eduardo Andrade, Eduardo Felipe, Eric Campos, Gustavo Oliveira, Igor Knop, Luish Coelho, Mateus Espanha, Patricia Rosendo, Pedro Latro, Pedro Pires, Rafael Romano, Ricardo Couto, Roberta Rodrigues, Romulo Marques, Ronaldo Junior, Thomaz Cunha, Thiago Cardozo, Vinicius Vasconcelos

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



© 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.