

10+ 2-4 40+

PHIL WALKER-HARDING

# WANDERLUST

Abenteuer  
im Sommercamp!

• SPIELANLEITUNG •





## SPIELIDEE

**Lust auf Abwechslung? Dann packt eure sieben Sachen und macht euch auf ins Sommercamp. Das nächste Abenteuer ruft!**

Bei jeder WANDERLUST-Partie kämpft ihr um Abzeichen in den verschiedensten Abenteuern, die das Leben im Sommercamp so bietet: Ausdauer, Wassersport, Aktivitäten, Handarbeit, Freundschaft, Kochen und Gruppenspiele.

Wählt zu Beginn jeder Partie neben den Basis-Karten drei dieser Abenteuer-Decks aus. Deren Zusammensetzung bestimmt, welche Möglichkeiten ihr in diesem Spiel habt und welche Erfahrungen ihr unterwegs macht.

WANDERLUST ist ein so genanntes „Deck building“-Spiel, d. h. jeder Spieler besitzt sein eigenes Kartendeck. Im Verlauf des Spiels baut es jeder weiter aus und macht es so immer besser. In jedem Zug spielt ihr 5 Karten aus, um damit Aktionen auszuführen bzw. neue Karten zu erwerben. Habt ihr alle eure Karten benutzt, mischt alle ausgespielten und neu erworbenen Karten und legt sie wieder zum erneuten Ausspielen bereit.

Kreiert so das beste Kartendeck, findet neue starke Kombinationen, um eure Konkurrenten auszustechen, und stillt so eure WANDERLUST!

## SPIELMATERIAL

- A** 1 Kartendeck „Basis“, das Folgendes enthält:  
64 Karten „Basis“, 6 Abzeichen (3 pro Sorte)
- B** 7 Kartendecks „Abenteuer“, die Folgendes enthalten:  
196 Karten (28 pro Schachtel), 28 Abzeichen (4 pro Schachtel)
- C** 1 Spielplan „See“
- D** 9 Tafeln „Pfad“
- E** 24 „Energie-Riegel“
- F** 1 Startspieler-Kärtchen
- G** 12 Spielfiguren (3 pro Spieler)
- H** 4 Spieler-Tableaus



## DER SPIELPLAN

- Baut den **Spielplan** in der Tischmitte auf. Breitet dazu den dreifach gefalteten See-Plan aus. Legt dann die 9 quadratischen Pfad-Tafeln, gerade so wie sie kommen, zu einem 3×3-Raster darunter aus, so dass 3 Pfade von links nach rechts entstehen.



*Dies ist nur eine von zahlreichen Möglichkeiten!*

- Nehmt die 3 „**Teilgenommen!**“- und die 3 „**Camp-Champ!**“-**Abzeichen** vom Basis-Deck und legt sie auf den entsprechenden Flächen auf dem See-Plan aus. Dabei liegen die höherwertigen Abzeichen jeweils oben und die niedrigwertigen jeweils unten.



**Hinweis:** Spielt ihr nur zu zweit, belastet das jeweilig mittlere Abzeichen in der Schachtel.



## DIE ABENTEUER

- Wählt **3 beliebige** der 7 Kartendecks „Abenteuer“ aus. Jedes Abenteuer bringt andere Möglichkeiten ins Spiel. Für die erste Partie empfehlen wir: **Kochen, Aktivitäten** und **Wassersport**.
- Legt die **Abzeichen** eines beliebigen der 3 Abenteuer ans Ende eines beliebigen freien Pfades, in aufsteigender Reihenfolge (niedrigstes zuunterst, höchstes zuoberst). Beachtet dabei die Spieleranzahl (siehe Übersicht oben rechts auf dem See-Plan). Verfahrt mit den 2 anderen ausgewählten Abenteuern in derselben Weise. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, belasst nicht benötigte Abzeichen in der Schachtel.
- Sucht aus jedem der 3 ausgewählten Abenteuer die 4 Karten: „**Gehe 1**“ heraus und legt sie zunächst zur Seite.
- Mischt die restlichen **24 Karten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben den entsprechenden Pfad. Deckt die 2 obersten Karten auf und legt sie offen neben den Nachziehstapel (siehe Beispiel-Abbildung auf der nächsten Seite).



## DAS BASIS-DECK

- Sortiert die **64 Karten** des Basis-Decks nach ihren 4 Vorderseiten: „Licht aus!“, „Snack“, „Wanderkarte“ und „Wecker“. Legt die Karten „Licht aus!“ zunächst beiseite und die anderen als 3 Stapel offen rechts neben den Abzeichen aus.
- Damit liegen nun neben dem Spielplan  $3 \times 2$  und  $1 \times 3 = 9$  Karten offen aus: das ist die so genannte „Auslage“ (siehe dazu auch die Beispiel-Abbildung auf der nächsten Seite).

## DIE SPIELER

- Jeder von euch wählt eine Farbe aus und nimmt sich die **3 Spielfiguren** und das **Tableau** dieser Farbe. Das Tableau legt ihr vor euch ab. Die Spielfiguren stellt ihr folgendermaßen auf:

- **2 Spieler:** Jeder stellt eine Figur auf Feld 0 jedes Pfades (also direkt links neben den Spielplan).

- **3 Spieler:** Jeder stellt eine Figur auf das erste Feld jedes Pfades.

- **4 Spieler:** Jeder stellt eine Figur auf das dritte Feld jedes Pfades.

- Nehmt euch jeder **1 Energie-Riegel** und legt ihn oben rechts auf das entsprechende Feld eures Tableaus. Die restlichen Riegel legt als Vorrat oberhalb des See-Plans bereit.

- Nun bildet jeder von euch seine „Starthand“, indem ihr die zuvor zur Seite gelegten Karten benutzt:

- Nehmt euch jeder **7 „Licht aus!“-Karten** (vom Basis-Deck) und **je 1 „Gehe 1“-Karte** (eine von jedem ausgewählten Abenteuer).

Mischt diese 10 Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld („Ziehen“) links auf eurem Tableau.

Legt bei weniger als 4 Spielern alle hiervon nicht verwendeten Karten zurück in die Schachtel.

## DER STARTSPIELER

- Wer zuletzt wandern war, wird Startspieler und nimmt sich das **Startspieler-Kärtchen**.
- Beginnend beim Startspieler zieht nun jeder eine bestimmte Anzahl Karten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand: Der Startspieler nimmt **3 Karten** auf die Hand, der im Uhrzeigersinn reihum nächste Spieler **4 Karten**, der nächste **5 Karten** und der letzte **6 Karten**.
- **Wichtig!** Diese erste Kartenhand gilt nur für den allerersten Zug. Danach nimmt jeder beim Ziehen **immer 5 Karten auf die Hand**.



## BEISPIEL FÜR EINEN SPIELAUFBAU (für 2 Spieler)

The diagram illustrates the game setup for two players. On the left, three Adventure Decks (Abenteuer-Deck 1, 2, 3) are shown. In the center, a grid of 24 cards is displayed, categorized into Energy Riegel (Energie-Riegel) and Adventure Cards (Auslage Abenteuer-Karten). On the right, the assembled game board (zusammengesetzter Spielplan) is shown with a grid of paths and various icons. Below the board, the starting player cards (Startspieler-Kärtchen) are shown for two players: a red one (Tableau Spieler Rot) and a green one (Tableau Spieler Grün). To the right of the board, the Base Deck (Auslage Basis-Karten) is shown with three categories: Snack, Wanderkarte, and Wecker, each with its corresponding icon (Abzeichen).

## DIE KARTEN

Name .....

Illustration .....

Aktion  
(Diese Karte bringt dir beispielsweise 3 Energie ein) .....

Kosten  
(Diese Karte kostet beispielsweise 3 Energie) .....

Abenteuer .....

Erfahrungspunkte (Diese Karte bringt am Spielende beispielsweise 2 Erfahrungspunkte) .....

The example card is titled 'SPIEGELEIER' and features an illustration of two fried eggs and a piece of bacon. The action text reads 'Erhalte 3 Energie.' The cost is 3 energy, and it awards 2 experience points. The card is associated with the 'KOCHEN' (Cooking) adventure.

## DIE ABZEICHEN

The 'KOCHEN' achievement icon shows a campfire with a star and the number 6. It is associated with the 'KOCHEN' adventure and awards 6 experience points.



## KARTEN SPIELEN

Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. In deinem Zug darfst du beliebig viele deiner Handkarten in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Dabei kannst du die verschiedenen Aktionen wie auch das Kaufen beliebig mischen und auch mehrfach ausführen.

Spielst du eine oder mehrere Handkarten aus, lege sie gut sichtbar oberhalb deines Tableaus aus. Nutze anschließend ihre Aktion bzw. ihre Energie.

**Achtung:** Statt ihre Aktion zu nutzen, kannst du jede Karte als 1 Energie nutzen, also auch die, die andere Aktionen als Kaufen erlauben!

Erlaubt die Karte eine Bewegung, bewegst du deine Spielfigur auf dem entsprechenden Pfad um die angegebene Anzahl Felder nach rechts weiter. Es dürfen jederzeit mehrere Figuren auf einem Feld (oder einer Brücke) stehen.

Ziehst du dabei deine Figur auf oder über ein Feld, zu dem ein Bonus gehört, erhältst du diesen umgehend. Du kannst auch mehrere Boni in einem Zug erhalten.

**Hinweis:** Die Boni, die zu Beginn eventuell neben euren Startfeldern abgebildet sind, werden nicht beachtet!



Du darfst sofort **1 weitere Karte** von deinem Ziehstapel auf die Hand nehmen.



Du darfst dir sofort **1 Energie-Riegel** vom Vorrat nehmen und auf dein Tableau legen.



Du darfst sofort mit einer beliebigen deiner Figuren 1 Feld vorwärts gehen. (Ist dort ein Bonus abgebildet, erhältst du ihn usw.)

## KARTEN KAUFEN

Jederzeit in deinem Zug darfst du neue Karten kaufen und sie deinem Deck zufügen. Neue Karten kosten „Energie“ (wie auf jeder Karte unten links angegeben), die du in diesem Zug durch Ablegen von Handkarten (und Riegeln) erzeugen musst.

Du darfst beliebig viele Karten kaufen, und das zu jedem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug. Natürlich musst du ausreichend viel Energie besitzen. Ungenutzte Energie verfällt am Ende deines Zuges. Du legst die gekauften Karten immer offen auf deinen Ablagestapel rechts auf deinem Tableau (Ausnahme: „Aktivitäten“-Karten).

Jederzeit in deinem Zug darfst du zusätzlich Energie-Riegel ausgeben (zurück in den Vorrat), um weitere Energie zur Verfügung zu haben. Im Gegensatz zu den Handkarten verfallen die ungenutzten Riegel am Ende des Spielzugs nicht und können in die nächste Runde mitgenommen werden.

**Achtung:** Energie-Riegel können nie gekauft werden! Niemand von euch darf – zu keinem Zeitpunkt im Spiel – mehr als 6 Riegel besitzen!

## ZUGENDE

Lege alle benutzten und unbenutzten Handkarten auf deinen **Ablagestapel** auf deinem Tableau rechts.

Ziehe eine neue Hand, indem du **5 Karten** von deinem Ziehstapel aufnimmst.

Fülle die **Auslage**, so dass neben jedem der 3 Abenteuerdecks wieder 2 offene Karten ausliegen.

Überprüfe, ob du irgendwelche **Abzeichen** gewonnen hast.



## ABZEICHEN

Dadurch, dass ihre eure Figuren auf den Pfaden weiterbewegt, erhaltet ihr Abzeichen:



**„Teilgenommen!“-Abzeichen:**

Sobald du alle deine 3 Figuren auf oder über die **erste Brücke** jedes Pfades gezogen hast, nimmst du dir das oberste Abzeichen vom entsprechenden Stapel.



**„Camp-Champ“-Abzeichen:**

Sobald du alle deine 3 Figuren auf oder über die **zweite Brücke** jedes Pfades gezogen hast, nimmst du dir das oberste Abzeichen vom entsprechenden Stapel.



**Abenteuer-Abzeichen:**

Sobald du eine deiner Figuren auf oder über die **dritte Brücke** eines Pfades gezogen hast, nimmst du dir das entsprechende oberste Abzeichen.

Legt alle Abzeichen offen auf die entsprechenden Felder eures Tableaus.

## WEITERE WICHTIGE REGELN

Immer, wenn du von deinem Ziehstapel (links) Karten ziehen müsstest, und dieser **vollständig** leer ist, nimm alle Karten, die zu diesem Zeitpunkt auf deinem Ablagestapel (rechts) liegen (**ohne** die gerade ausgespielten Karten oberhalb deines Tableaus!), mische sie gut und lege sie als neuen verdeckten Ziehstapel links auf dein Tableau. Fahre dann mit dem Kartenziehen fort.

Wer 1 Energie-Riegel abgibt, darf zu einem beliebigen Zeitpunkt in seinem Zug **beide** offen ausliegenden Karten neben einem beliebigen Abenteuer-Deck austauschen, indem er sie auf einen offenen Ablagestapel rechts neben dem verdeckten Nachziehstapel legt und von dort 2 neue Karten zieht und auslegt. Dies darf man beliebig häufig wiederholen, und auch für mehrere Abenteuer vornehmen.

Sollte einer der offenen Nachziehstapel der Basis-Karten („Snack“, „Wanderkarte“, „Wecker“) aufgebraucht sein, könnt ihr diese Kartenart ab dann nicht mehr kaufen.

Sollte der Nachziehstapel einer der 3 Abenteuer-Decks aufgebraucht sein, mischt die Karten des entsprechenden Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Eine Spielfigur auf der dritten Brücke ist im „Ziel“ und kann nicht mehr bewegt werden.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn wenigstens einer von euch von jedem der 3 Abenteuer eine Auszeichnung gewonnen hat (also bei allen 3 letzten Brücken angekommen ist). Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt.

Jeder ermittelt seine Gesamtpunktzahl:

- Die Erfahrungspunkte auf seinen gesammelten Abzeichen.
- Die Erfahrungspunkte auf allen seinen Karten.
- Die Erfahrungspunkte seiner Spielfiguren, die es auf einem Pfad nicht bis ins Ziel (= dritte Brücke) geschafft haben. (Jede Figur bringt hierbei so viele Punkte, wie oberhalb ihres Standorts auf dem See-Plan angegeben ist.)

Wer die meisten Erfahrungspunkte sammeln konnte, ist Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnt hiervon, wer noch mehr Energie-Riegel besitzt. Ist auch diese Anzahl gleich, gibt es mehrere Sieger.





# BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Zu Beginn ihres Zuges hat Alena (blau) die folgenden 5 Karten auf der Hand (und 4 Energie-Riegel auf ihrem Tableau):



Sie spielt „Küchendienst“ als Aktion aus und geht mit ihrer Figur auf dem „Kochen“-Pfad 1 Feld weiter. Dadurch landet ihre Figur auf einem Feld mit einem „+ 1 Karte“-Bonus. Sie nimmt die oberste Karte von ihrem Ziehstapel und fügt sie ihrer Hand zu: es ist eine weitere „Licht aus!“-Karte.

Dann spielt sie die „Marshmallows“-Karte aus und nimmt sich 2 Energie-Riegel vom Vorrat (= gesamt 6).

Nun kauft Alena die „Trekking“-Karte, sie kostet 5 Energie.

Dazu spielt sie ihre 3 „Licht aus!“-Karten aus und legt 2 ihrer Riegel zurück. Sie nimmt die „Trekking“-Karte aus der Auslage und legt sie offen auf ihren Ablagestapel.



Zu guter Letzt spielt sie noch ihre „Spaziergang“-Karte aus und geht mit ihrer Figur auf dem Outdoor-Pfad 1 Feld weiter, womit diese auf einem Feld mit einem „+ 1 Riegel“-Bonus landet: Sie nimmt sich 1 weiteren Riegel vom Vorrat (= 5 Riegel gesamt).

Mit diesen 5 Riegeln könnte sie nun eine oder mehrere weitere Karten kaufen, doch sie verzichtet.

Alena hat alle ihre Handkarten ausgespielt und legt diese nun auch alle auf ihren Ablagestapel. Sie zieht 5 Karten nach, hat aber nur noch 3 Karten auf ihrem Ziehstapel. Nachdem sie diese aufgenommen hat, mischt sie ihren offenen Ablagestapel und legt diesen als neuen verdeckten Ziehstapel bereit. Sie nimmt 2 weitere Karten auf – und ist recht erfreut, dass eine davon die gerade eben gekaufte „Trekking“-Karte ist.

Als letzte Aktionen ihres Zuges füllt sie nun noch die Auslage auf und überprüft, ob sie ein Abzeichen gewonnen hat.



Dies hat sie leider nicht, da eine ihrer Figuren noch 1 Feld vor der entscheidenden Brücke steht.

Der reihum nächste Spieler kommt an die Reihe ...



# DIE EINZELNEN ABENTEUER



## BASIS-KARTEN (64x)

- „SNACK“ (14x): Erhalte zwei (statt 1) Energie zum Kaufen.
- „WANDERKARTE“ (14x): Wähle 1–3 beliebige deiner Handkarten aus und lege sie auf deinen Ablagestapel. Für jede abgelegte Karte nimm dir eine neue Karte von deinem Ziehstapel auf die Hand.
- „WECKER“ (8x): Gehe mit einer deiner Spielfiguren auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärts. Erreichst du dadurch einen Bonus, nimm ihn dir.
- „LICHT AUS!“ (28x): Jede dieser Karten ist immer nur als 1 Energie nutzbar.



## AKTIVITÄTEN (28x)

- „SEILRUTSCHE“ (3x): Nimm dir 1 Karte aus der Auslage, die höchstens 4 Energie kostet, und nimm sie auf die Hand, ohne dafür Energie auszugeben. Du kannst sie nun bereits ausspielen.
- „KLETTERWAND“ (3x): Nimm dir 1 Karte aus der Auslage, die höchstens 5 Energie kostet, und lege sie verdeckt auf deinen Ziehstapel, ohne dafür Energie auszugeben.
- „SEILGARTEN“ (3x): Nimm dir 1 Karte aus der Auslage, die höchstens 6 Energie kostet, und lege sie offen auf deinen Ablagestapel, ohne dafür Energie auszugeben.
- „HÖHLENERKUNDUNG“ (3x): Wähle ein beliebiges der 3 Abenteuer-Decks aus und nimm dir die oberste Karte seines Nachziehstapels. Leg sie offen auf deinen Ablagestapel, ohne dafür Energie auszugeben.
- „REIFENSCHAUKEI“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Aktivitäten-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „BOGENSCHIESSEN“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Aktivitäten-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „MOUNTAIN BIKING“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Aktivitäten-Pfad 3 Felder vorwärts.



## HANDARBEIT (28x)

- „STOFFE FÄRZEN“ (3x): Lege eine beliebige Handkarte auf deinen Ablagestapel. Dafür darfst du deine Figur auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärtsbewegen (evtl. Bonus nutzen). Du darfst diese Aktion bis zu 2x ausführen.
- „WEBEN“ (3x): Lege 2 Energie-Riegel in den Vorrat zurück. Dafür darfst du deine Figur auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärtsbewegen (evtl. Bonus nutzen). Du darfst diese Aktion bis zu 3x ausführen.
- „NUDEL-SKULPTUREN“ (3x): Lege eine beliebige Handkarte auf deinen Ablagestapel. Dafür darfst du dir bis zu 3 Energie-Riegel vom Vorrat nehmen. Du darfst diese Aktion bis zu 2x ausführen (Maximum von 6 Riegeln beachten!).
- „VOGELHAUS BAUEN“ (3x): In diesem Zug ist jeder deiner Energie-Riegel 2 (statt 1) Energie wert. Das Ausspielen weiterer solcher Karten im gleichen Zug hat keinen Effekt!
- „FLECHTEN“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Handarbeit-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „TÖPFERN“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Handarbeit-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „LEDERARBEIT“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Handarbeit-Pfad 3 Felder vorwärts.





# DIE EINZELNEN ABENTEUER



## KOCHEN (28x)

- „SPIEGELEIER“ (3x): Erhalte 3 Energie zum Kaufen.
- „EINTOPF“ (3x): Erhalte 4 Energie zum Kaufen.
- „MARSHMALLOWS“ (3x): Nimm dir 2 Energie-Riegel vom Vorrat (Maximum von 6 beachten!).
- „HEISSE SCHOKOLADE“ (3x): Nimm dir 3 Energie-Riegel vom Vorrat (Maximum von 6 beachten!).
- „KÜCHENDIENST“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Kochen-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „FEUER MACHEN“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Kochen-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „PIZZA BACKEN“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Kochen-Pfad 3 Felder vorwärts.



## OUTDOOR (28x)

- „TASCHENLAMPE“ (3x): Nimm 2 Karten von deinem Ziehstapel auf die Hand.
- „TASCHENMESSER“ (3x): Nimm 3 Karten von deinem Ziehstapel auf die Hand.
- „PFLANZENKUNDE“ (3x): Durchsuche deinen Ablagestapel und nimm 1 beliebige Karte davon auf deine Hand. Du kannst sie nun bereits ausspielen.
- „VOGELBEOBACHTUNG“ (3x): Nimm 3 Karten von deinem Ziehstapel auf die Hand. Lege anschließend 3 beliebige Handkarten auf deinen Ablagestapel.
- „SPAZIERGANG“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Outdoor-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „TREKKING“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Outdoor-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „ZELTEN“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Outdoor-Pfad 3 Felder vorwärts.

## FREUNDSCHAFT (28x)

- „GLÜCKSGEFÜHLE“ (3x): Erhalte 5 Energie zum Kaufen. Nach dem Nutzen dieser Aktion lege diese Karte auf den offenen Ablagestapel eines beliebigen Mitspielers. Jetzt gehört die Karte ihm.
- „FREUNDSCHAFTSBAND“ (3x): Nimm 3 Karten von deinem Ziehstapel auf die Hand. Nach dem Nutzen dieser Aktion lege diese Karte auf den offenen Ablagestapel eines beliebigen Mitspielers. Jetzt gehört die Karte ihm.
- „GETEILTE FREUDE“ (3x): Nimm dir 3 Energie-Riegel vom Vorrat. Alle anderen nehmen sich 1 Riegel (Maximum von 6 beachten!).
- „LIEDERABEND“ (3x): Nimm 2 Karten von deinem Ziehstapel auf die Hand. Alle anderen nehmen sich 1 Karte von ihrem Ziehstapel.
- „NEUE FREUNDE“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Freundschaft-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „HÜTTENZAUBER“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Freundschaft-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „BRIEFFREUNDE“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Freundschaft-Pfad 3 Felder vorwärts.



# DIE EINZELNEN ABENTEUER



## GRUPPENSPIELE (28x)

- „FANGEN“ (3x): Gehe mit deiner Spielfigur auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärts (evtl. Bonus nutzen). Landet deine Figur dabei auf einem Feld, das mit der Figur deines rechten Sitznachbarn besetzt ist, nimm 1 Karte von deinem Ziehstapel auf die Hand.
- „FLAGGE EROBERN“ (3x): Gehe mit deiner Spielfigur auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärts (evtl. Bonus nutzen). Landet deine Figur dabei auf einem Feld, das mit der Figur deines rechten Sitznachbarn besetzt ist, nimm dir 2 Energie-Riegel vom Vorrat (Maximum von 6 beachten!).
- „BRENNBALL“ (3x): Nimm 2 Karten von deinem Ziehstapel auf die Hand. Alle anderen müssen 1 Karte aus ihrer Hand offen auf ihren Ablagestapel legen (nicht direkt anschließend ersetzen!).
- „SEILZIEHEN“ (3x): Nimm dir 2 Energie-Riegel vom Vorrat (Maximum von 6 beachten!). Alle anderen müssen 1 Riegel abgeben (sofern sie haben).
- „TWISTBALL“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Gruppenspiele-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „FALLSCHIRMSPIELE“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Gruppenspiele-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „PAINTBALL“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Gruppenspiele-Pfad 3 Felder vorwärts.



## WASSERSPORT (28x)

- „BLOBBING“ (3x): Gehe mit deiner Spielfigur auf einem beliebigen Pfad 2 Felder vorwärts (evtl. Bonus nutzen).
- „ANGLN“ (3x): Gehe mit deiner Spielfigur auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärts (evtl. Bonus nutzen). Landet sie auf einem Brücken-Feld, nimm 1 Karte von deinem Ziehstapel auf die Hand.
- „SCHWIMMILFBE“ (3x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Pfad 1 Feld vorwärts (evtl. Bonus nutzen), auf dem du verglichen mit deinen 2 anderen Spielfiguren am weitesten hinten liegst. Gibt es mehrere, suche dir eine davon aus.
- „WASSERSKI“ (3x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Pfad 1 Feld vorwärts (evtl. Bonus nutzen), auf dem du verglichen mit deinen 2 anderen Spielfiguren am weitesten vorne liegst. Gibt es mehrere, suche dir eine davon aus. Hast du bereits eine Spielfigur auf der letzten Brücke stehen, zählt diese als vorderste, und diese Aktion ist nicht mehr verwendbar.
- „SCHWIMMEN“ (4x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Wassersport-Pfad 1 Feld vorwärts.
- „KANUFAHREN“ (7x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Wassersport-Pfad 2 Felder vorwärts.
- „SEGELN“ (5x): Gehe mit deiner Spielfigur auf dem Wassersport-Pfad 3 Felder vorwärts.





# WANDERLUST

Abenteuer  
im Sommercamp!



Pro Zug spielt ihr fünf Karten aus. Damit bewegt ihr eure Spielfiguren möglichst schnell über Stock und Stein, um so viele wertvolle Auszeichnungen zu ergattern.

Leckere Riegel geben euch Kraft und treiben euren Energie-Haushalt in die Höhe. Nutzt eure gewonnene Energie, um noch stärkere Karten zu kaufen und euer Deck zu optimieren.

**Eure Fähigkeiten werden von Runde zu Runde immer besser ...  
Lasst das Abenteuer im Sommercamp beginnen!**



Autor: Phil Walker-Harding  
Redaktion: Frank Weiß  
Spielregel: Stefan Brück  
Illustration und Grafik: Adam Grason  
Grafik Game Factory Version:  
Steffi Brockschläger  
Game Factory Version: © 2022

Aus Gründen der  
besseren Lesbarkeit  
wird die Sprachform  
des generischen  
Maskulinums verwendet,  
die geschlechtsneutral  
gemeint ist.

**Buffalo**  
GAMES & PUZZLES

Under license from © BUFFALO GAMES, LLC  
220 James E. Casey Dr., Buffalo, NY 14206  
All rights reserved · www.buffalogames.com

Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch  
www.gamefactory-games.com

