



10+



1-4



45+


WILLKOMMEN BEI WAYBACK TOURS!

Du bist im Begriff, dich auf eine dreitägige Tour durch die Menschheitsgeschichte zu machen, bei der du mit einer Zeitmaschine tausende Jahre durchreist, um die großartigsten Augenblicke unserer Vergangenheit zu erleben.

ZIEL DES SPIELS

Trekking – Reise durch die Zeit geht über drei Runden, jede davon repräsentiert einen Tag deines Trips. Jeden Tag besuchst du zentrale Momente der Geschichte und triffst auf Ikonen unserer Spezies – aber achte stets darauf, dich möglichst genau an deinen Reiseplan zu halten! Teil dir deine begrenzte Zeit gut ein und besuche möglichst viele Ereignisse in chronologischer Abfolge, um zum prestigeträchtigsten Zeittouristen seit Menschengedenken zu werden!

INHALT - 120 Spielkarten: 36 Tag I-Geschichtskarten, 36 Tag II-Geschichtskarten, 36 Tag III-Geschichtskarten, 12 Vorfahren-Karten ♦ 84 Erfahrungsplättchen: 20x Persönlichkeits-, 18x Ereignis-, 16x Innovations-, 16x Fortschritts-, 14x Welterfahrung ♦ 24 Reisepläne ♦ 20 Zeitkristalle ♦ 4 Taschenuhren ♦ 4 Kristallbehälter ♦ 4 Punktmarker ♦ 4 Übersichtskarten ♦ 1 Neopren-Spielmatte ♦ 1 Zifferblatt ♦ 1 Datumsindex

Bonus-Erweiterung „Deluxe Tour“: 24 Erweiterungskarten ♦ 4 zusätzliche Marker ♦ 1 „Deluxe Tour“-Spielregel
Solo-Erweiterung: 2 doppelseitige Reisepläne ♦ 1 Solo-Spielregel



SPIELAUFBAU

Platziere die Vorratsschale (mit allen **Erfahrungsplättchen** und **Zeitkristallen**) gut erreichbar auf dem Tisch.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und platziert den entsprechenden **Punktemarker** auf Feld 0 der **Prestigeleiste**. Den zweiten Marker benötigst du nur, wenn du mit der Bonus-Erweiterung „Deluxe Tour“ spielst.

Platziere die **Spielmatte** in der Mitte des Tisches.

Lege folgende Anzahl **Vorfahren-Karten** auf das dafür vorgesehene Feld der Spielmatte und den Rest zurück in die Schachtel:
 2 Spieler: 6 Vorfahren-Karten
 3 Spieler: 9 Vorfahren-Karten
 4 Spieler: 12 Vorfahren-Karten



Unterteile die 108 **Geschichtskarten** in die drei Decks (jeweils eins pro Tag – gekennzeichnet mit der römischen Nummerierung oben rechts), mische das **Tag-I-Deck** und platziere es **offen** auf dem Feld unten links auf der Spielmatte. Ziehe dann 5 Karten vom Deck und lege sie auf die fünf freien Felder rechts davon. Diese Reihe von 5 Geschichtskarten plus die oberste, offene Karte des Decks bilden die 6 Karten der **Auslage**.



Mische das **Tag II-** und das **Tag III-Deck** getrennt voneinander und lege sie für spätere Runden beiseite.

Mische die **Reisepläne** verdeckt und teile an jeden Spieler 4 davon aus. Ihr wählt für jede Runde einen davon aus, die restlichen legt ihr verdeckt zur Seite. Ein Reiseplan bleibt also ungenutzt.
Tipp: Im ersten Spiel empfehlen wir, stattdessen für jede Runde einen zufälligen Reiseplan zu ziehen.



HINWEIS steht für Prestigepunkte, die du erhalten kannst. Du findest dieses Symbol auf den Reiseplänen und im Etappen-Abschnitt auf der Spielmatte.



Platziere das **Zifferblatt** neben der Spielmatte. Nimm eine **Taschenuhr** in der Farbe jedes Spielers, mische sie unter dem Tisch und staple sie in einer **zufälligen** Anordnung auf dem 12-Uhr Feld. Die oberste Taschenuhr markiert den Startspieler.

Tag I	Tag II
37000 v. Chr.	3500 v. Chr.
12000 v. Chr.	2686 v. Chr.
2000 v. Chr.	1300 v. Chr.
1772 v. Chr.	520 v. Chr.
1472 v. Chr.	400 v. Chr.
708 v. Chr.	377 v. Chr.
506 v. Chr.	332 v. Chr.
500 v. Chr.	230 v. Chr.
450 v. Chr.	194 v. Chr.
347 v. Chr.	40
342 v. Chr.	980
221 v. Chr.	1008
196 v. Chr.	1195
49 v. Chr.	1280
41 v. Chr.	1324
655	1429
900	1493
1110	1507
1150	1564
1230	1601
1271	1640
1300	
1385	
1471	1835
1504	1863
1519	1893
1587	1905
1629	1914
1690	1918
	1925
	1942
	1947
	1955

Lege den **Datumsindex** für alle Spieler gut sichtbar neben die Spielmatte.

Gib jedem Spieler einen **Kristallbehälter** in seiner Farbe und je einen **Zeitkristall**, der darauf platziert wird.



ZUGÜBERSICHT
 Wenn deine Taschenuhr ruhiert liegt, bist du als Nächster am Zug. Bei Gleichstand entscheidet, wessen Taschenuhr zuoberst liegt.
In deinem Zug:
 1. Wähle eine Geschichts- oder Vorfahren Karte.
 2. Bewege deine Taschenuhr.
 - Verschiebe deinen Punktemarker, wenn du Prestigepunkte erhältst.
 3. Erhalte Belohnungen.
 4. Platziere die gewählte Karte in deiner aktiven Etappe oder beginne eine neue Etappe.
 5. Fülle die Auslage auf.
Zeitkristalle ausgeben
 Jeder ⌚ den du ausgibst, reduziert die Kosten um 1 Stunde. Eine Karte kostet jedoch immer mindestens 1 Stunde.
Weiterfahrt
 Du kannst ⌚ in einer beliebigen Spalte deines Reiseplans platzieren.

Gib jedem Spieler eine **Übersichtskarte**.

SPIELABLAUF

Trekking – Reise durch die Zeit wird über drei Runden gespielt. In jeder Runde verwendet ihr das Deck des entsprechenden Tages. Zeitreise-Etappen (siehe S. 6) können aber von einer Runde in die nächste weitergeführt werden.

Erläuterung der Spielreihenfolge

Die Taschenuhren auf dem Zifferblatt bestimmen die Spielreihenfolge. Der Spieler, dessen Taschenuhr zuoberst auf dem Stapel liegt, beginnt. Im Verlauf des Spiels ist jeweils als Nächster dran, wessen Taschenuhr zuhinterst auf dem Zifferblatt liegt. Liegen mehrere Taschenuhren gleich weit hinten, ist der Spieler als Nächstes dran, dessen Taschenuhr zuoberst auf dem Stapel liegt. Es ist für einen Spieler so möglich, mehrmals hintereinander zum Zug zu kommen, wenn er seinen Zug beendet und seine Taschenuhr immer noch zuhinterst (und zuoberst) auf dem Zifferblatt liegt.



Beispiel: Leyla (blau) ist am Zug, weil ihre Taschenuhr zuhinterst und auf Silvans Taschenuhr (rot) liegt.

Bist du am Zug, folgst du den untenstehenden Schritten in dieser Abfolge:

- 1 Wähle eine Karte
- 2 Bewege deine Taschenuhr
- 3 Erhalte deine Belohnungen
- 4 Platziere die gewählte Karte in deiner Etappe
- 5 Fülle die Auslage auf

1 Wähle eine Karte

In jedem deiner Züge entscheidest du dich zuerst für eines der sechs historischen Ereignisse in der Auslage (repräsentiert durch die Geschichtskarten), das du besuchen willst (du darfst auch die oberste Karte des Decks wählen). Stattdessen darfst du auch einen deiner Vorfahren besuchen (indem du die Vorfahren-Karte wählst, falls noch vorhanden). Beachte bei deiner Wahl die chronologische Abfolge der Karten, wenn du deine aktive Etappe weiterführen willst (siehe S. 6).

Geschichtskarten

Meistens wirst du eines der historischen Ereignisse in der Auslage wählen. Jede Geschichtskarte in der Auslage beinhaltet verschiedene Informationen:

Titel: Bezeichnung des Ereignisses

500 v. Chr.

TRINK „SCHARFE“ SCHOKOLADE MIT DEN MAYA

Genießt du deine Schokolade gern mit einem kleinen Kick? Die Maya mochten ihre jedenfalls scharf. Das Getränk wurde kalt, aber mit Chili würzten wir den witzigen zerstoßenen Kakaobohnen heißen Schokolade unserer Zeitfindung bringen, doch Maya eine große Tradition

Geschichte: Eine kurze Beschreibung des Ereignisses

Jahr: Das Jahr, in dem das Ereignis stattgefunden hat

500 v. Chr.

Tag: Zu welchem Deck (Tag I, Tag II oder Tag III) diese Karte gehört

Kosten: Die Anzahl Stunden, die du auf dem Zifferblatt vorwärts gehen musst, wenn du diese Karte nimmst

Belohnungen: Welche Belohnungen du erhältst, wenn du diese Karte wählst

- Persönlichkeitserfahrung
- Ereigniserfahrung
- Innovationserfahrung
- Fortschrittserfahrung
- Welterfahrung
- Zeitkristall



HINWEIS Denk dran: Je höher eine Jahreszahl „v. Chr.“ ist, desto weiter liegt sie zurück.



Vorfahren-Karten

Vorfahren-Karten sind limitiert. Pro Spieler sind zu Beginn 3 davon im Spiel. Falls keine mehr vorhanden ist, kannst du sie natürlich auch nicht wählen.

Vorfahren-Karten funktionieren gleich wie Geschichtskarten, mit dem Unterschied, dass ihr Jahr flexibel ist. Das kann es ermöglichen, Etappen weiterzuführen, auch wenn keine passende Geschichtskarte verfügbar ist (siehe S. 6).

2 Bewege deine Taschenuhr

Die Zahl unten links auf der Geschichts- oder Vorfahren-Karte zeigt dir, wie viel Zeit du bei diesem historischen Ereignis verbringst. Bewege deine Taschenuhr auf dem Zifferblatt um die entsprechende Zahl vorwärts. Falls du auf der Taschenuhr eines anderen Spielers landest, platziere deine Taschenuhr darauf.



Beispiel: Silvan (rot) hat die 49 v. Chr.-Karte gewählt und seine Taschenuhr um 2 Stunden vorwärtsbewegt.

Mit Zeitkristallen Zeit sparen

Wenn du deine Taschenuhr auf dem Zifferblatt vorwärtsbewegst, darfst du Zeitkristalle nutzen, um die Anzahl Stunden, um die du dich bewegen musst, zu reduzieren. Jeder Zeitkristall reduziert die Kosten der gewählten Karte um 1 Stunde, wodurch du deine Taschenuhr also auf dem Zifferblatt ein Feld weniger weit vorwärtsbewegen musst. Du darfst mehrere Zeitkristalle in einem Zug einsetzen – du musst jedoch immer mindestens 1 Stunde vorwärtsziehen.

Wichtig: Um Zeitkristalle einsetzen zu können, müssen sie sich bereits auf deinem Kristallbehälter befinden, bevor du die Karte nimmst.

Beispiel: Silvan wählt die 1324-Karte, die 3 Stunden kostet. Er bezahlt 2 Kristalle (die er zurück in die Vorratschale legt), wodurch er die Kosten auf 1 Stunde reduziert. Er bewegt seine Taschenuhr auf dem Zifferblatt also um 1 Feld vorwärts.



Die Verwendung von Zeitkristallen kann sehr nützlich sein, um mehrmals hintereinander zum Zug zu kommen. Die Anzahl der Zeitkristalle auf deinem Kristallbehälter ist unbegrenzt.

3 Erhalte deine Belohnungen

Wenn du eine Geschichtskarte nimmst, erhältst du die Belohnungen, die unten rechts auf der Karte abgebildet sind. Zusätzlich erhältst du auch die Belohnung, die unterhalb der Karte auf der Spielmatte abgebildet ist. Nimm die entsprechenden Erfahrungsplättchen und / oder Zeitkristalle aus der Vorratschale.

Beispiel: Leyla wählt die 1963-Karte. Diese Karte bietet Belohnungen von Persönlichkeitserfahrung und Fortschrittserfahrung. Die Spielmatte zeigt unterhalb Persönlichkeitserfahrung, die sie ebenfalls erhält.



Die soeben erhaltenen Erfahrungsplättchen platzierst du jeweils auf dem obersten Feld der farblich passenden Spalte deines Reiseplans. Wenn du dabei mit einem Erfahrungsplättchen ein Feld mit einem Symbol oder das letzte Feld einer verbundenen Reihe belegst, die außen rechts ein Symbol zeigt, erhältst du sofort die entsprechende Belohnung – entweder Zeitkristalle oder Prestigepunkte.



Beispiel: Leyla platziert die Erfahrungsplättchen, die sie erhalten hat, auf ihrem Reiseplan, wobei sie in der Spalte ein 4 Prestigepunkte-Symbol abdeckt. Sie bewegt ihren Punktemarker sofort um 4 Felder vorwärts.

W-Erfahrungsplättchen sind Joker: Du kannst sie in einer beliebigen Spalte platzieren.

Wenn du einen Zeitkristall als Belohnung erhältst, nimm ihn dir aus der Vorratschale und lege ihn auf deinen Kristallbehälter.

Wenn du Prestigepunkte als Belohnung erhältst, bewege sofort deinen Punktemarker auf der Prestigeleiste um die angegebene Zahl von Feldern vorwärts.



Beispiel: Silvan erhält 6 Prestigepunkte dafür, dass er die Reihe gefüllt hat. Er bewegt seinen Punktemarker sofort um 6 Felder vorwärts.

Wenn du ein Erfahrungsplättchen nicht platzieren kannst, weil die entsprechende Spalte bereits voll ist, lege es zurück in die Vorratsschale.

Erfahrungsplättchen sind unlimitiert: Sollte eine Art von Erfahrungsplättchen aufgebraucht sein, nimm dir stattdessen **W** und platziere es in der Spalte des ersetzten Plättchens.

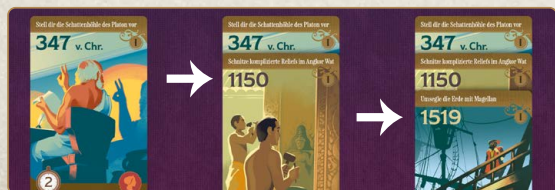
4 Platziere die gewählte Karte in deiner Etappe

Wenn du deine erste Geschichtskarte nimmst, lege sie offen vor dich. Mit dieser Karte beginnst du deine erste Etappe.

Eine Etappe ist eine Serie von historischen Ereignissen, die du in chronologischer Abfolge besucht hast. Je mehr Karten eine Etappe umfasst, desto mehr Punkte ist sie am Ende des Spiels wert (siehe Etappen-Abschnitt auf der Spielmatte).

Wenn du in späteren Zügen eine Karte wählst, befolgst du eine der untenstehenden Möglichkeiten, je nach Jahreszahl auf der Karte, die du gewählt hast:

- A** Wenn die Jahreszahl näher an der Gegenwart liegt als die der letzten Karte in deiner aktiven Etappe, legst du die neue Karte so darauf, dass alle Jahreszahlen sichtbar bleiben. In nachfolgenden Zügen fügst du dieser Etappe weitere Karten hinzu, solange die Jahreszahl jeder neuen Karte chronologisch aufsteigend ist.



- B** Wenn die Jahreszahl weiter zurückliegt als die der letzten Karte in deiner aktiven Etappe, fügst du sie der Etappe nicht hinzu. Stattdessen schiebst du deine letzte Etappe in einen einzigen Stapel von Karten zusammen, drehst sie um und legst sie separat vor dich. Diese Etappe ist nun beendet und ihre Prestigepunkte werden am Ende des Spiels gezählt. Dann beginnst du mit der eben gewählten Karte eine neue Etappe.



Beispiel: Silvan hat die Karte mit dem Jahr 1271 gewählt, die weiter zurückliegt als die letzte Karte mit dem Jahr 1519, also muss er eine neue Etappe beginnen. Er schiebt die Karten seiner bisherigen Etappe zusammen, dreht sie um und legt sie verdeckt neben seine neue Etappe.

- C** Wenn du eine Vorfahren-Karte gewählt hast, legst du sie so oben auf deine aktive Etappe, dass alle Jahreszahlen sichtbar bleiben. Du darfst mit einer Vorfahren-Karte nicht eine neue Etappe beginnen.



Die Vorfahren-Karten sind Joker: Sie können auf jede Jahreszahl platziert werden und beim Hinzufügen weiterer Karten zählt die Jahreszahl direkt unter ihr. Das erlaubt dir, eine Etappe aktiv zu halten, wenn dies andernfalls unmöglich wäre. Du darfst mehrere Vorfahren-Karten direkt aufeinanderlegen, in diesem Fall zählt die letzte Jahreszahl in der Etappe für das Hinzufügen weiterer Geschichtskarten.

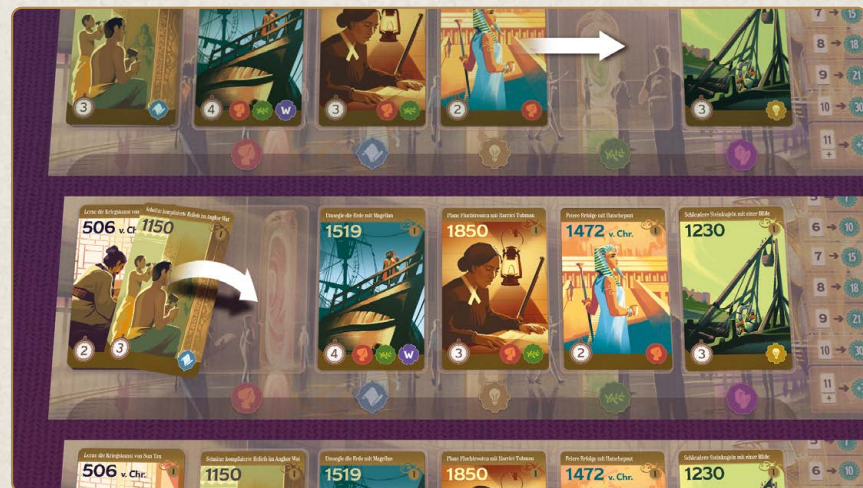
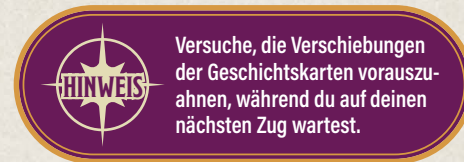
Beispiel: Leyla hat eine Vorfahren-Karte gewählt und auf ihre Etappe gelegt. Die Jahreszahl der aktiven Etappe ist 1933, wenn sie das nächste Mal entscheidet, welche Karte sie wählen soll.

Tag I	Tag II	Tag III
37000 v. Chr.	3500 v. Chr.	70 v. Chr.
12000 v. Chr.	2606 v. Chr.	124
2000 v. Chr.	1300 v. Chr.	998
1772 v. Chr.	520 v. Chr.	1209
1472 v. Chr.	400 v. Chr.	1330
708 v. Chr.	377 v. Chr.	1472
506 v. Chr.	332 v. Chr.	1519
500 v. Chr.	230 v. Chr.	1550
450 v. Chr.	194 v. Chr.	1594
347 v. Chr.	40	1640
342 v. Chr.	980	1700
221 v. Chr.	1008	1750
196 v. Chr.	1195	1800
49 v. Chr.	1280	1850
41 v. Chr.	1324	1899
655	1429	1933
900	1493	1978
1110	1507	1843
1150	1564	1849
1230	1601	1869
1271	1640	1889

HINWEIS Der Datumsindex zeigt dir die Jahreszahlen aller Geschichtskarten in den drei Decks. Er kann dir helfen abzuschätzen, wie wahrscheinlich es ist, dass du deine aktive Etappe weiterführen kannst.

5 Fülle die Auslage auf

Verschiebe die Geschichtskarten nach rechts, um etwaige Lücken zu füllen, die beim Platzieren der gewählten Geschichtskarte in der Auslage entstanden sind. Lege dann die oberste Karte des Decks des aktuellen Tages auf das äußerste linke Feld der Auslage.



Rundenende

Du musst immer auf dem 12 Uhr-Feld stoppen, auch wenn du es überschreiten würdest (siehe „Das Zifferblatt“ auf dieser Seite). Wenn alle Spieler das 12 Uhr-Feld erreicht haben, endet der Tag und damit die Runde. Wenn es sich um das Rundenende des dritten Tages handelt, gehe weiter zu „Spielende“ (siehe S. 8). Andernfalls:

- Entferne das Deck des aktuellen Tages und alle Geschichtskarten, die sich noch in der Auslage befinden.
- Platziere das Deck des nächsten Tages („Tag II“ in der zweiten, „Tag III“ in der dritten Runde) offen auf das Feld unten Links auf der Spielmatte. Ziehe fünf Karten vom neuen Deck und bilde damit eine neue Auslage.
- Jeder Spieler legt alle Erfahrungsplättchen auf seinem aktuellen Reiseplan zurück in die Vorratsschale und legt den Reiseplan zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler wählt einen seiner verbleibenden Reisepläne für die neue Runde und legt ihn offen vor sich.
- Die neue Runde beginnt mit der Zugreihenfolge, die von den Taschenuhren auf dem 12 Uhr-Feld vorgegeben wird.

Wichtig: Beim Beginn einer neuen Runde behält jeder Spieler alle Zeitkristalle und aktive Etappen können in der neuen Runde weitergeführt werden.

Das Zifferblatt

Stunden in einer Runde

Eine Partie geht über 3 Runden, eine für jeden Tag eurer Reise. Du hast jede Runde mindestens 12 Stunden zur Verfügung, wie auf dem Zifferblatt angegeben.

Pünktlichkeit-Bonus

Wenn eine Geschichts- oder Vorfahren-Karte (möglicherweise in Kombination mit Zeitkristallen) deine Taschenuhr exakt auf das 12 Uhr-Feld bewegt, erhältst du den Pünktlichkeit-Bonus von 3 Prestigepunkten. Bewege in diesem Fall deinen Punktemarker um 3 Felder vorwärts.



Beispiel: Silvan (rot) wählt eine Karte, die 2 Stunden kostet, womit er genau auf 12 Uhr landet. Er erhält sofort 3 Prestigepunkte.

Die Taschenuhr stoppt immer auf 12 Uhr

Wenn eine Geschichts- oder Vorfahren-Karte deine Taschenuhr über das 12 Uhr-Feld hinausbewegen würde, legst du deine Taschenuhr stattdessen auf 12 Uhr. Du erhältst in diesem Fall keinen Pünktlichkeit-Bonus, kannst aber unter Umständen eine Geschichtskarte mit sehr hohen Kosten nehmen.



Beispiel: Leyla (blau) hat eine Karte gewählt, die 5 Stunden kostet, was ihre Taschenuhr über das 12 Uhr-Feld hinausbewegen würde. Also lässt sie ihre Taschenuhr auf 12 Uhr liegen, ohne den Pünktlichkeit-Bonus zu erhalten.

Spielende

Am Ende der dritten Runde schließen alle Spieler ihre aktive Etappe ab und zählen zu ihren bereits erhaltenen Prestigepunkten folgendes hinzu:

- 1 Prestigepunkt für jeden verbleibenden Zeitkristall auf dem Kristallbehälter.
- Prestigepunkte für Etappen: Je nach Anzahl Karten ist jede Etappe unterschiedlich viele Prestigepunkte wert, wie im Etappen-Abschnitt auf der Spielmatte abgebildet (siehe auch unten).



Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt!

Falls ein Unentschieden besteht, gewinnt, wer die längste Etappe zurückgelegt hat.

Besteht auch da ein Unentschieden, entscheidet die zweitlängste Etappe beider Spieler, dann die drittlängste, und so fort. Falls alle Etappen gleich lang sein sollten, teilen sich die Spieler den Sieg.



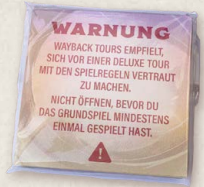
Beispiel: Leyla berechnet ihre Gesamtpunktzahl: Sie hat 32 Punkte auf der Prestigeleiste ①, 1 Prestigepunkt von ihrem unbenutzten Zeitkristall ②, und 24 Prestigepunkte von ihren Etappen ③. Leyla hat also 57 Prestigepunkte.

Wir bei Wayback Tours hoffen, du hattest eine großartige Reise und besuchst uns bald wieder!

Bitte bring deine Taschenuhr zum Schalter zurück, bevor du das Terminal verlässt.

Bonus-Erweiterung „Deluxe Tour“

Wenn du *Trekking – Reise durch die Zeit* mindestens einmal gespielt hast und dich mit den Regeln vertraut fühlst, versuchs mal mit dieser Erweiterung:



Weitere spannende Spiele findest du hier: gamefactory-games.com



ETAPPEN	
KARTEN	PUNKTE
1	→ 3
2	→ 0
3	→ 2
4	→ 4
5	→ 7
6	→ 10
7	→ 15
8	→ 18
9	→ 21
10	→ 30
11	→ +3
+	

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

Credits

Autor: Charlie Bink

Illustration: Eric Hibbeler

Redaktion: Lorenz Vollenweider

Grafik: Fiore GmbH

Übersetzung Geschichtskarten:
Michaela Grabinger

Game Factory Version: ©2023

Unter Lizenz von
Underdog Games LLC
135 Main St.
Huntington, NY 11743

©2022

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