

Saashi & Daryl Chow
Illustrationen: Takako Takarai

DEUTSCH

Autor: Saashi & Daryl Chow
Illustrationen: Takako Takarai
Grafik Design: Saashi & Saashi

REMEMBER OUR TRIP



Spieleranzahl: 2-4
Spieldauer: 30'
Alter: 10+

Erinnern wir uns an unseren letzten Städtetrip – in REMEMBER OUR TRIP treffen wir uns nach der gemeinsamen Reise nach Kyoto oder Singapur wieder, um diese Erlebnis aufzufrischen und die Erinnerungen daran wach zu halten. Wo gab es nochmal dieses besondere Restaurant, wo standen die Sehenswürdigkeiten und wer erinnert sich an die Lage des Hotels? Alle zusammen versuchen wir, diese Attraktionen auf dem Stadtplan einzufügen. Wer am Ende nicht nur am geschicktesten seine Gebäude platzieren konnte, sondern auch die meisten Übereinstimmungen mit den Erinnerungen der anderen Spieler erzielen konnte, der wird von seinen Mitspielern zum Sieger gekürt werden. Doch Vorsicht, manchmal trügt die Erinnerung. Die Statue stand gar nicht dort, wo du sie vermutet hast, und du erhältst Minuspunkte.

Überblick über das Spiel

REMEMBER OUR TRIP ist ein strategisches Legespiel für 2 - 4 Spieler. Ihr als Spieler versucht, euch an eure gemeinsame Reise zu erinnern, indem ihr Bilderplättchen auf eurem Spielertableau platziert. Ein Bilderplättchen stellt eine Erinnerung an einen Ort dar, der auf der gemeinsamen Reise besucht wurde. Ziel des Spiels ist es, derjenige Spieler zu sein, der den Ort auf dem Plan am besten nachbildet und somit am besten dazu beiträgt, einen gemeinsamen Plan der Stadt zu erstellen. Ihr werdet während des Spiels Punkte sammeln, indem ihr auf der Karte Orte abbildet und zusammenfügt, und euch die Sehenswürdigkeiten, Hotels, Parks, Geschäfte und Restaurants dieser Stadt nochmals in Erinnerung ruft. Ihr erhaltet auch Bonuspunkte durch die Erfüllung von Auftragskarten und Reisefotos, könnt jedoch auch Punkte verlieren, wenn eure Erinnerungen nicht mit den Koordinaten der Attraktionen übereinstimmen. Derjenige von euch mit der größten Erinnerungsgabe wird am Ende die meisten Punkte erhalten und der Sieger des Spiels sein!

Spielmaterial

1 gemeinsamer Spielplan



1 Aktionstabelleau



12 Erinnerungskarten (je 2 in blau/rot/grün/ grau/lila/orange)



5 Standard- Auftragskarten

Vorder-
seite



Rück-
seite



5 Auftragskarten für Fortgeschrittene

Vorder-
seite: Kyoto



Rück-
seite: Singapur



4 Spielertableaus (je 1 in blau/rot/grün/gelb)

Vorderseite: Kyoto

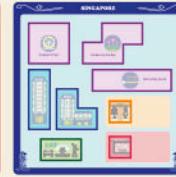
Rückseite: Singapur



1 Ortsmarker-Tableau

Vorderseite:
Kyoto

Rückseite:
Singapur



4 Übersichtspläne

(je 1 in blau/rot/grün/gelb)

Vorderseite:
Kyoto

Rückseite:
Singapur



1 Wertungstabelleau



- 1 Stoffbeutel
- 5 Änderungstreifen
- 6 Halter für Monumente
- 6 Monumente Sehenswürdigkeiten
- 1 Startspielermarker
- 4 Punktemarker (je 1 in blau/rot/grün/gelb)
- 2 Spielregeln (Deutsch/Englisch)



120 Bilderplättchen

24 Sehenswürdigkeiten-Plättchen



24 Hotel-Plättchen



24 Geschäfts-Plättchen



24 Park-Plättchen
(8 x Statue, 8 x Bank, 8 x Brunnen)



24 Restaurant-Plättchen



39 Ortsmarker

Ortsmarker
Sehenswürdigkeiten



4 Ortsmarker
Hotels



6 Ortsmarker
Park



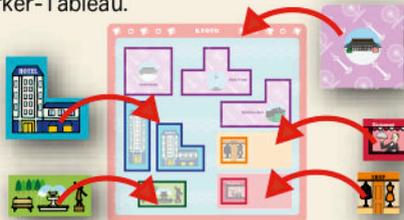
12 Ortsmarker
Geschäfte



12 Ortsmarker
Restaurants

Aufbau des Ortsmarker-Tableaus

Legt die Ortsmarker, die für die Partie benötigt werden, auf das Ortsmarker-Tableau.



Hotel-Marker

Legt die Hotel-Marker (2 jedes Typs) auf das Feld mit der entsprechenden Markierung. Plättchen mit dem gleichen Umriss werden übereinander gelegt.

Park-Marker (Brunnen, Bank, Statue)

Legt die Park-Marker (je 2 jedes Typs) auf das Feld mit der entsprechenden Markierung. Marker mit dem gleichen Umriss werden übereinander gelegt.

Geschäfts-Marker, Restaurant-Marker

Legt die Geschäfts- und die Restaurant-Marker (je 12 jedes Typs) auf das Feld mit der entsprechenden Markierung. Gleiche Marker werden dort übereinander gestapelt.

Sehenswürdigkeiten-Marker

Für den Plan von Kyoto oder Singapur werden nur jeweils 3 Sehenswürdigkeiten-Marker benötigt. Legt die Marker auf das Feld mit dem entsprechenden Umriss. Die übrigen Sehenswürdigkeiten-Marker werden für diese Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. * Der quadratische Marker wird für beide Stadtpläne benötigt und hat eine entsprechende Grafik sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite.

Sehenswürdigkeiten-Monumente

Sehenswürdigkeiten-Monumente werden auf die Halter für die Monumente gesetzt. Platziert die 3 Sehenswürdigkeiten-Monumente entsprechend der Sehenswürdigkeiten-Marker neben dem Ortsmarker-Tableau.

Für Kyoto

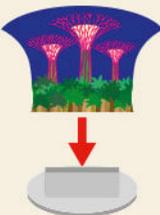


Tageslicht
Hintergrund

Für Singapur



Nachthimmel
Hintergrund



Spielablauf

Das Spiel wird über 12 Spielrunden gespielt. Am Anfang jeder Spielrunde wird zuerst die oberste Erinnerungskarte des Stapels aufgedeckt. Anschließend werden Bilderplättchen aus dem Stoffbeutel gezogen und 2 oder 3 Plättchen pro Feld auf dem Aktionstableau platziert.

Danach wählt ihr nacheinander in Spielerreihenfolge ein Feld aus und nehmt die Bilderplättchen, die ihr anschließend auf eurem Spielertableau ablegt. Dabei gibt die Erinnerungskarte vor, wie du die Plättchen platzieren musst. Wird dabei ein Ort gewertet (siehe 5.), erhältst du Punkte und kannst gegebenenfalls auch Marker auf dem allgemeinen Spielplan ablegen, die dann weitere Punkte bringen und zugleich eine Vorgabe für alle anderen Spieler darstellen, um diese Zusatzpunkte, sogenannte Erinnerungspunkte, zu erhalten.

Nach Ablauf der Runde wechselt der Startspielermarker zu seinem linken Nachbarn und eine neue Runde beginnt.

Sollten nach Ablauf einer Runde keine Erinnerungskarten mehr im Stapel sein, dann endet das Spiel und es folgt die Schlusswertung.

Bestimmung des Startspielers

Wer zuletzt Kyoto (oder Singapur) besucht hat, wird Startspieler. Sollte noch keiner von euch je dort gewesen sein, so beginnt der älteste Spieler.

Der Startspieler nimmt den Startspielermarker und legt ihn auf die weiße runde Markierung seines Spielertableaus.



Ablauf einer Spielrunde

1. Aufdecken einer Erinnerungskarte

Der Startspieler nimmt die oberste Karte vom Stapel der Erinnerungskarten auf dem Aktionstableau und legt sie auf dem Feld daneben offen ab.



Spielrunde (12 Spielrunden)

Aufdecken der Erinnerungskarte

Bilderplättchen ziehen und ablegen

Bilderplättchen nehmen

Bilderplättchen auf dem Spielertableau platzieren

Einen Ort werten

Optionaler
Spielzug

Nicht
möglich

Möglich

Ortsmarker auf allgemeinen Spielplan?

Nicht möglich

Möglich

Platzierung

Wertung

Ende des Spielzuges des Spielers

Nacheinander führen alle Spieler ihren Spielzug aus

Kartendeck mit Erinnerungskarten prüfen

Leer

Karten vorhanden

Spiel endet und
Schlusswertung

Startspielermarker
weitergeben

2. Bilderplättchen ziehen

Auf den Erinnerungskarten ist die Anzahl der zu ziehenden Bilderplättchen angegeben. Diese Anzahl Bilderplättchen wird auf jedem freien Feld unterhalb des Kartenstapels platziert (Beispiel: Ist auf der Karte die Zahl „3“ angegeben, so werden auf jedes Feld jeweils 3 Plättchen gelegt.)

Die Anzahl der zu belegenden Felder hängt von der Anzahl der Mitspieler ab: Bei 3 oder 4 Spielern werden alle 4 Felder belegt, bei 2 Spielern werden die Plättchen nur auf die ersten 3 freien Felder, beginnend von links, gelegt.

Die Bilderplättchen haben eine Vorder- und eine Rückseite. Bei der Platzierung werden sie mit der Vorderseite nach oben auf die Felder gelegt.

* Hinweis: Auf der Rückseite der Plättchen sind Zahlen abgebildet.

Platzierung der Bilderplättchen auf dem Aktionstableau



(Beispiel) In dieser Spielrunde wurde die rote Karte aufgedeckt. Der Startspieler platziert jeweils 3 Bilderplättchen auf jedem freien Feld auf dem Aktionstableau entsprechend der Spielerzahl.

3. Bilderplättchen nehmen

Beginnend mit dem Startspieler, nimmt jeder Spieler alle Bilderplättchen, die auf einem Feld liegen, und legt sie vor sich aus.

· Spiel mit 3 bzw. 2 Spielern:

Beim Spiel mit 3 bzw. 2 Spielern bleibt ein Feld mit Bilderplättchen übrig, wenn alle Spieler die Bilderplättchen eines Feldes genommen haben. Diese Plättchen werden von dem Feld entfernt und kommen aus dem Spiel zurück in die Box.

4. Platzierung der Bilderplättchen

Nachdem alle Mitspieler ihre Bilderplättchen vor sich abgelegt haben, müssen sie diese auf den quadratischen Feldern auf ihrem Spielertableau platzieren. (Kreisförmige Markierungen in den Quadraten erleichtern die Platzierung.)



Dies geschieht entsprechend der Platzierungsvorgabe auf der Erinnerungskarte (siehe unten).

Wie die Bilderplättchen platziert werden

Plaziert nun eure gewählten Bilderplättchen mit der Vorderseite nach oben auf freien Feldern eures eigenen Spielertableaus. Die Reihenfolge der Platzierung ist hierbei frei wählbar. Allerdings müssen die Bilderplättchen entsprechend der Formvorgabe auf der Erinnerungskarte gelegt werden, ausgehend vom ersten Plättchen, das ihr platziert. **Hinweis: Bilderplättchen, die nicht auf dem Spielertableau platziert werden können, können bei der Endwertung Minuspunkte bringen!**

Es gibt 6 mögliche Platzierungsvorgaben:



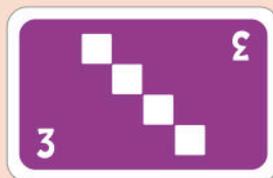
2 Bilderplättchen müssen in einer vertikalen 4er-Reihe platziert werden. Die Plättchen müssen nicht angrenzend gelegt werden.



2 Bilderplättchen müssen in einer horizontalen 4er-Reihe platziert werden. Die Plättchen müssen nicht angrenzend gelegt werden.



2 Bilderplättchen müssen in einer diagonalen 4er-Reihe platziert werden. Die Plättchen müssen nicht in angrenzender Reihenfolge gelegt werden.



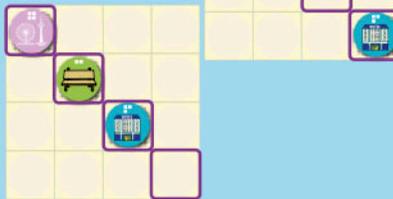
3 Bilderplättchen müssen in einer diagonalen 4er-Reihe platziert werden. Die Plättchen müssen nicht in angrenzender Reihenfolge gelegt werden.



3 Bilderplättchen müssen in einem Kreuz von 4 Flächen platziert werden. Ein Plättchen darf nicht in die Mitte gelegt werden.



3 Bilderplättchen müssen auf den Außenpunkten platziert werden. Ein Plättchen darf nicht in die Mitte gelegt werden.



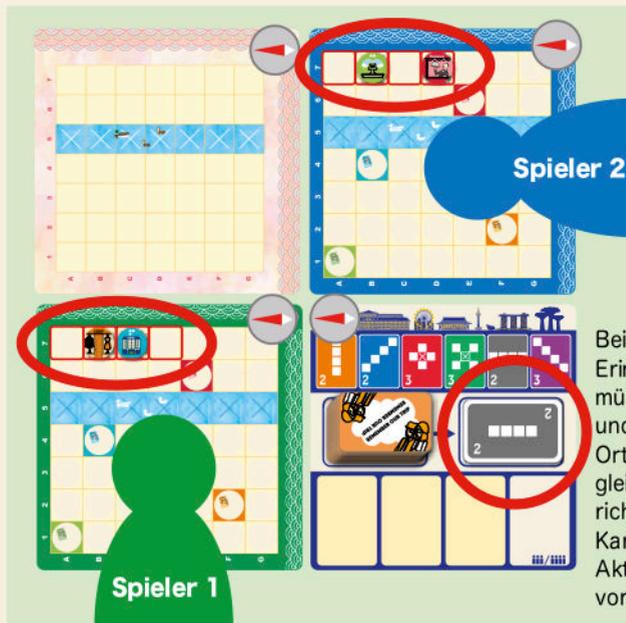
[Platzierungsbeispiel]

Platzierung entsprechend der Kompassvorgabe

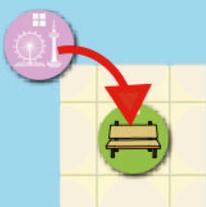
Die Platzierungsvorgaben auf den Erinnerungskarten orientieren sich an der Richtung des Kompasses sowohl auf den Spielertableaus als auch auf dem Aktionstableau. Die Spieler platzieren ihre Bilderplättchen entsprechend der Platzierungsvorgaben auf dem Aktionstableau in der Richtung, die auf ihrem eigenen Spielertableau angezeigt ist.

Platzierung auf bereits platzierten Bilderplättchen

Wurden in vorangegangenen Spielrunden bereits Bilderplättchen platziert, deren Vorderseite offen ausliegt (d.h. es wurde noch keine Wertung vorgenommen), dann können an dieser Stelle neue Bilderplättchen platziert werden. Hierbei kann der Spieler aussuchen, ob er entweder das bereits ausgelegte behält oder stattdessen ein neues Bilderplättchen, das er erhalten hat, auf das entsprechende Feld legt. **Hinweis: Das Bilderplättchen, das entweder nicht platziert oder entfernt wurde, wird anschließend auf das Feld „Falsche Erinnerungen“ der eigenen Spielübersicht gelegt.**



Bei der grauen Erinnerungskarte müssen Spieler 1 und Spieler 2 ihre Ortsplättchen in gleicher Ausrichtung, wie es die Karte auf dem Aktionstableau vorgibt, platzieren.



Wähle aus, welches Plättchen auf dem Tableau bleibt



Bereich „Falsche Erinnerungen“



Verbotene Platzierungsfelder

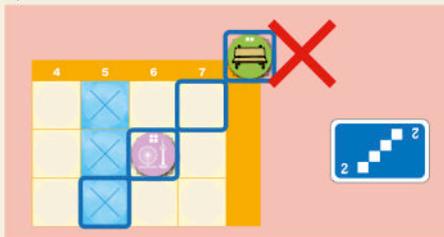
Fluss und Meer

Die blauen Felder auf den Spielertableaus stellen den Fluss (Kyoto) bzw. das Meer (Singapur) dar. Bilderplättchen dürfen darauf nicht platziert werden. Sie können jedoch so gelegt werden, dass eine Reihe entsprechend der Vorgabe auf den Erinnerungskarten gebildet wird (z.B. indem man die Plättchen an beiden Seiten des Flusses - nicht jedoch auf dem Fluss - ablegt).



Außerhalb des Spielertableaus

Bilderplättchen dürfen nicht außerhalb der äußeren Umrandung des Spielertableaus platziert werden.



Felder, die mit gewerteten Bilderplättchen belegt sind

Neue Bilderplättchen dürfen niemals auf Bilderplättchen gelegt werden, die bereits gewertet wurden und mit der gewerteten Seite nach oben liegen. (siehe „Gewertete Orte“).



Kannst du ein Plättchen nur so ablegen, dass es auf einem verbotenen Feld landen würde, so darfst du es nicht platzieren und musst es stattdessen im Bereich „Falsche Erinnerungen“ deiner Spielübersicht ablegen.

Plättchen, die am Ende des Spiels in dem Bereich „Falsche Erinnerungen“ liegen, können bei der Schlusswertung Minuspunkte bringen!

5. Einen Ort werten

Da Bilderplättchen vertikal oder horizontal nebeneinander platziert werden, können sie gewertet werden, wenn sie die für diesen Ort angegebene Anzahl und Form der Plättchen erreicht haben. Die Wertung ist freiwillig. Wenn du einen Ort wertest, erhältst du dafür Punkte. Nimmst du keine Wertung vor, passiert nichts weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn die entsprechend der Vorlage notwendige Anzahl und Form von Bilderplättchen zur Erinnerung eines Ortes erreicht wurde, dann entscheidest du, ob du hierfür eine Wertung vornehmen möchtest.

- Die Bilderplättchen, die gewertet werden sollen, müssen alle entweder horizontal oder vertikal nebeneinander liegen.
- Um einen Ort zu werten, muss mindestens ein neues Bilderplättchen während deines aktuellen Spielzuges von dir hinzugefügt worden sein. Sind mehr als die notwendigen Bilderplättchen vorhanden, um einen Ort zu werten, so entscheidest du, welche Plättchen in die Wertung einfließen.
- Die gewerteten Plättchen müssen auf jeden Fall mindestens ein Bilderplättchen enthalten, das du in dieser Spielrunde platziert hast (**s. Beispiel 1**).
- Die Richtung, in der das Bilderplättchen platziert wurde, ist nicht relevant, solange die notwendige Anzahl und Form zur Bestätigung des erinnerten Ortes erreicht wurde. Dies kann sowohl im Hoch- als auch im Querformat sein.
- Wenn die Bilderplättchen eines erinnerten Ortes gewertet werden, so werden alle Plättchen umgedreht, so dass sie mit der Rückseite nach oben zeigen. (**Details zur Wertung siehe S. 11**).



- Wenn du dich dazu entscheidest, einen Ort **nicht** zu werten, dann verbleiben die Bilderplättchen unverändert mit der Vorderseite nach oben in ihrer Position. Sie können dann in einer der folgenden Spielrunden gewertet werden unter der Voraussetzung, dass mindestens ein neues Bilderplättchen diesem Ort hinzugefügt wird.

Die Orte im einzelnen

Für die Wertung der Park-Bilderplättchen (Brunnen, Bank, Statue) sind immer 2 Bilderplättchen des selben Typs notwendig, die nebeneinander liegen müssen (horizontal oder vertikal).



Für die Wertung der Hotel-Bilderplättchen sind 3 Bilderplättchen notwendig, die entweder nebeneinander oder über Eck platziert werden müssen.



[Beispiel 1]

Sehenswürdigkeiten-Bilderplättchen (4 Bilderplättchen notwendig)

Zur Vervollständigung der Sehenswürdigkeiten-Orte sind immer 4 entsprechende Bilderplättchen notwendig. Ihre Umrisse unterscheiden sich bei Kyoto und Singapur. Daher können nur diejenigen Umrisse gewertet werden, die den Sehenswürdigkeiten der Stadt entsprechen, die von euch für die jeweilige Partie ausgewählt wurden.

Umrisse der Sehenswürdigkeiten in Kyoto



Umrisse der Sehenswürdigkeiten in Singapur



Geschäfte und Restaurants

Geschäfts- und Restaurant-Bilderplättchen unterscheiden sich von denen anderer Orte in der Weise, dass Umrisse und Anzahl der benötigten Bilderplättchen für die Wertung nicht genau bestimmt sind. Es ist lediglich vorgegeben, dass mindestens 3 Bilderplättchen einer Sorte (Geschäfte oder Restaurants) angrenzend aneinander gelegt werden müssen, um sie werten zu können. Du entscheidest somit selbst, wie du die entsprechenden Bilderplättchen platzierst. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der platzierten Plättchen für diese Orte.

- Geschäfts-Bilderplättchen und Restaurant-Bilderplättchen sind unterschiedlich und werden separat gewertet.
- Um Restaurants oder Geschäfte zu werten ist es notwendig, dass du in der Runde mindestens ein neues Bilderplättchen an die zu wertenden Plättchen angelegt hast.
- Die Bilderplättchen müssen entweder horizontal oder vertikal angrenzend gelegt werden, um für eine Wertung in Frage zu kommen. Das entsprechende Gebiet wird dann als „Block“ bezeichnet.
- Es ist möglich, dass du nur Teile des „Blocks“ wertest und die entsprechenden Plättchen umdrehst. Die restlichen Plättchen bleiben dann mit der Vorderseite nach oben liegen und können zu einem späteren Zeitpunkt gewertet werden.



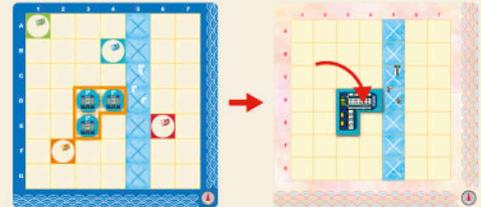
Mindestens 3 Plättchen werden für die Wertung benötigt



Es ist nicht notwendig, alle Plättchen eines Blocks zu werten

6. Platzierung der Orts-Marker

Das Spielertableau jedes Spielers und der gemeinsame Spielplan haben die gleichen Koordinaten, wobei die vertikalen Linien mit Buchstaben und die horizontalen Linien mit Zahlen markiert sind. Diese Koordinaten dienen der Orientierung auf dem gemeinsamen Spielplan und den Spielertableaus. Wenn ein Ort gewertet wird, dann müssen die Koordinaten beider Spielbretter verglichen werden. Wenn alle gewerteten Felder auf dem gemeinsamen Spielplan frei sind, kann die Erinnerung bestätigt werden und es müssen dort entsprechend der Wertung Ortsmarker abgelegt werden (dies ist obligatorisch, nicht optional). Sie symbolisieren eine „richtige“ Erinnerung.



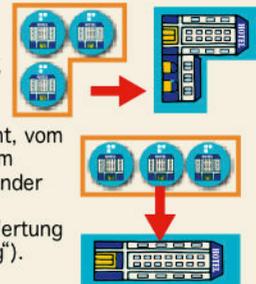
Falls ein Ortsmarker nicht platziert werden kann

Falls nachfolgendes zutrifft, dann geht direkt zu „7. Wertung“ über:

- Wenn Ortsmarker bereits teilweise oder vollständig auf den gleichen Koordinaten platziert wurden. (Ausnahme: Geschäfte und Restaurants, s. S. 10)
- Wenn der entsprechende Ortsmarker nicht mehr auf dem Ortsmarker-Tableau vorhanden ist, das heißt, er wurde bereits gelegt.

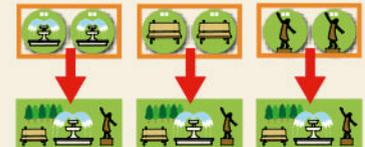
Platzierung der Hotel-Marker

- Hotel-Marker bestehen immer aus 3 Feldern, entweder in „L-Form“ oder in „I-Form“.
- Nimm den Marker, das dem Umriss entspricht, vom Ortsmarker-Tableau und platziere ihn auf dem allgemeinen Spielplan. Wenn kein entsprechender Hotel-Marker mehr vorhanden ist, kann die Erinnerung nicht bestätigt werden und die Wertung für die Erinnerung entfällt (siehe „7. Wertung“).



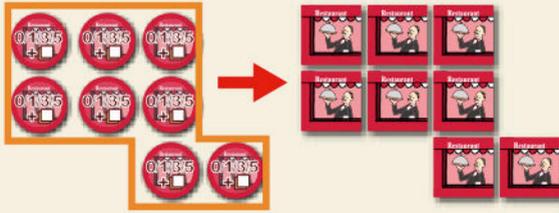
Platzierung von Park-Markern

- Park-Marker bestehen immer aus 2 neben- oder übereinanderliegenden Feldern.
- Alle Bilderplättchen für Parks (Brunnen, Bank, Statue) werden durch denselben Park-Marker bestätigt.

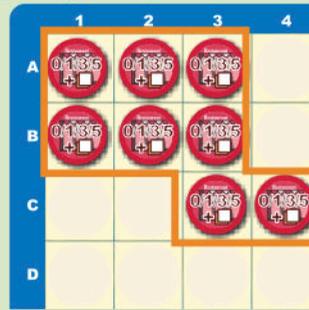


Platzierung von Geschäfts- und Restaurant-Markern

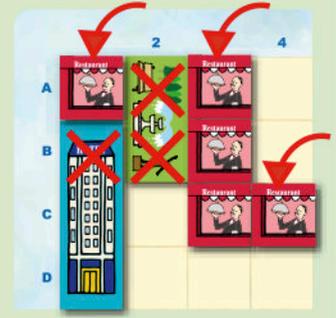
- Die Geschäfts- und Restaurant-Marker bestehen jeweils aus einem Feld. Die Platzierung der Marker auf dem allgemeinen Spielplan erfolgt auf Einzelfeldern, die Form entspricht dabei der des gewählten „Blocks“.
- Auch wenn der Umriss des Blocks nicht vollständig auf dem gemeinsamen Spielplan platziert werden kann, weil einige Felder davon bereits von Ortsmarkern belegt sind, werden auf allen freien Feldern, die dem gewerteten Block entsprechen, Ortsmarker platziert (siehe Beispiel).



Beispiel 2



Spielertableau



allgemeiner Spielplan

Platzierung von Sehenswürdigkeiten-Markern

- Es gibt 5 Typen von Sehenswürdigkeiten-Markern, jeder umfasst 4 Felder in verschiedenen Formen.
- Es gibt jeweils 3 Typen von Sehenswürdigkeiten-Markern für den Plan von Kyoto sowie für den Plan von Singapur (daher werden in einem Spiel nur 3 von ihnen verwendet).
- Wurde eine Sehenswürdigkeit von dir gewertet, dann nimmst du den dieser Sehenswürdigkeit entsprechenden Ortsmarker und legst ihn auf die entsprechenden Felder auf dem allgemeinen Spielplan. Sollte dieser Ortsmarker nicht mehr vorhanden sein, so kann er nicht platziert werden.
- Alle Sehenswürdigkeiten-Marker können in der Ausrichtung gedreht werden, Spiegelbilder sind somit erlaubt.

3 für Kyoto benötigte Sehenswürdigkeiten-Marker

3 für Singapur benötigte Sehenswürdigkeiten-Marker



Sehenswürdigkeiten-Monumente

Beim Platzieren eines Sehenswürdigkeiten-Markers stellst du das Sehenswürdigkeiten-Monument entsprechend der Abbildung im Kreis des Markers auf diesem ab.



Du hast soeben einen Meilenstein unserer Reise abgebildet, an den sich alle gut erinnern.



7. Wertung

Wenn du einen Ort wertest, erhältst du dafür Punkte. Zusätzlich zu den Standardpunkten, die du bei einer Wertung immer erhältst, kannst du zusätzliche Bonuspunkte durch die Erinnerungswertung erhalten, wenn du entweder eine „richtige“ Erinnerung vorgibst (das heißt, du kannst Ortsmarker auf dem gemeinsamen Spielplan platzieren) oder deine Erinnerung einer Vorgabe entspricht (also die Felder der gewerteten Orte mit Feldern bereits platzierter Ortsmarker übereinstimmen):

- Wenn du Punkte auf diese Weise erhältst, rücke deinen Wertungsmarker entsprechend auf der Punkteleiste vor.
- Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Standardpunkte

Wenn du einen Ort wertest, erhältst du je nach Ort Punkte wie folgt:

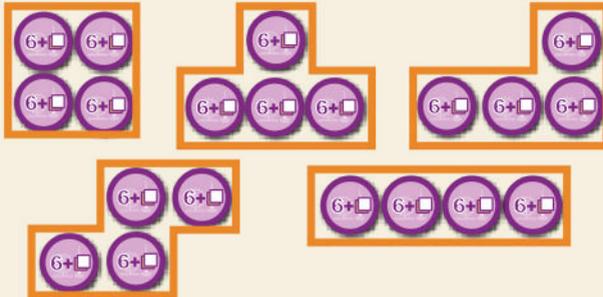
Park (Brunnen, Bank, Statue): Pro Set bestehend aus 2 Bilderplättchen: 2 Punkte



Hotel: Pro Set, bestehend aus 3 Bilderplättchen: 4 Punkte



**Sehenswürdigkeiten:
Pro Set, bestehend aus 4 Bilderplättchen: 6 Punkte**



Geschäfte oder Restaurants



Beispiel für Standardpunkte



Spielertableau

- Es wird bei der Vergabe von Standardpunkten zwischen Geschäften und Restaurants unterschieden.
- Es gibt kein nach oben begrenztes Limit bei der Auslage von Geschäfts- oder Restaurant-Plättchen. Allerdings werden bei einer Wertung maximal 5 Standardpunkte vergeben, auch dann, wenn mehr Plättchen gewertet werden.

Erinnerungswertung

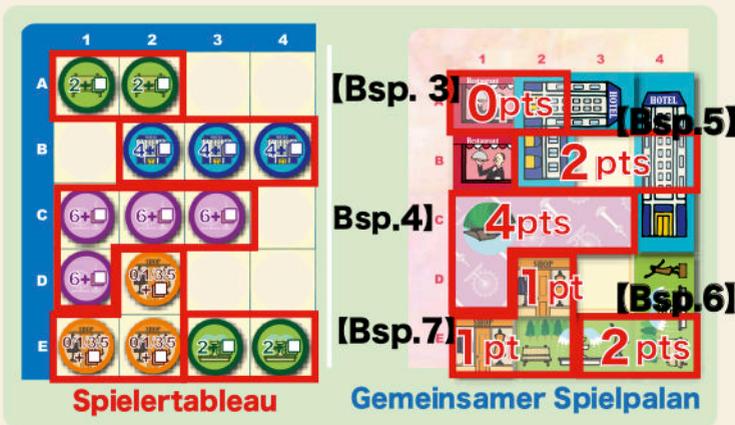


Nach einer Wertung werden anhand der Koordinaten die Felder der gewerteten Bilderplättchen auf dem Spielertableau mit denen auf dem gemeinsamen Spielplan verglichen. Kommt es hier zu übereinstimmenden Erinnerungen, so erhältst du pro übereinstimmendem Feld 1 Erinnerungspunkt.

Richtige oder übereinstimmende Erinnerungen bringen jeweils 1 Erinnerungspunkt.

 × 1 pt

- Sind die entsprechenden Felder auf dem allgemeinen Spielplan noch alle frei, so kannst du, wie zuvor beschrieben, dort einen Ortsmarker platzieren. Du hast dich somit richtig erinnert und erhältst für jedes Feld je 1 Erinnerungspunkt (bei einer Sehenswürdigkeit also z.B. 4 Erinnerungspunkte) (**Beispiel 4**).
- Bei der Platzierung von Geschäfts- oder Restaurant-Bilderplättchen erhältst du auch dann Erinnerungspunkte, wenn der gewertete Block mit den selben Koordinaten auf dem gemeinsamen Plan bereits teilweise mit anderen Ortsmarkern belegt sind. Du kannst dann auf den freien Feldern Ortsmarker ablegen und erhältst pro abgelegtem Ortsmarker 1 Erinnerungspunkt (**Beispiel 7**).
- Kannst du keine Ortsmarker auf dem gemeinsamen Spielplan platzieren, weil die Felder nicht frei sind und keines deiner gewerteten Bilderplättchen entspricht Ortsmarkern auf Feldern mit gleichen Koordinaten des gemeinsamen Spielplans, so erhältst du keine Erinnerungspunkte. (**Beispiel 3**)



- Kannst du keine Ortsmarker platzieren, aber entweder alle oder ein Teil deiner gewerteten Bilderplättchen stimmt mit Ortsmarkern auf Feldern gleicher Koordinaten auf dem gemeinsamen Spielplan überein, so erhältst du pro übereinstimmendem Feld je 1 Erinnerungspunkt. (**Beispiel 5**)
(Der Umfang und die Richtung der Plättchen spielt keine Rolle für die Anzahl der Übereinstimmungen. Wichtig ist nur, dass die Plättchen den gleichen Ortstyp zeigen. Du erhältst auch dann Erinnerungspunkte, wenn die Koordinaten der Orte nur teilweise übereinstimmen.)
- Es gibt 3 Arten von Park-Bilderplättchen (Brunnen, Bank, Statue). Für alle 3 Typen erhältst du je Feld 1 Erinnerungspunkt, wenn Bilderplättchen mit Park-Markern übereinstimmen. (**Beispiel 6**).
- Sehenswürdigkeiten-Plättchen bringen bei Übereinstimmungen mit Sehenswürdigkeits-Markern immer Erinnerungspunkte, gleichgültig, um was für eine Sehenswürdigkeit es sich handelt.
- Für Restaurants, Geschäfte und Hotels gilt, dass sie immer genau dem Ortstyp entsprechen müssen, um Erinnerungspunkte zu erhalten.

Überprüfung des Erinnerungskartenstapels

Am Ende jeder Spielrunde wird überprüft, ob noch verdeckte Karten auf dem Stapel mit den Erinnerungskarten liegen.

Es liegen noch verdeckten Karten auf dem Stapel:

Es geht weiter mit der nächsten Spielrunde. Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen Nachbarn zu seiner Linken weiter und die neue Spielrunde beginnt.

Es liegen keine verdeckten Karten mehr auf dem Stapel:

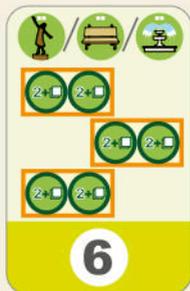
Das Spiel ist beendet und ihr geht über zu „Spielende und Wertung“.

Lasst uns unsere Erinnerungen teilen: Erhalte Erinnerungspunkte, wenn deine Bilderplättchen mit den Ortsmarkern, die andere Spieler auf dem gemeinsamen Spielplan platziert haben, übereinstimmen.

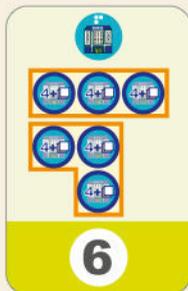


Standard-Auftragskarten

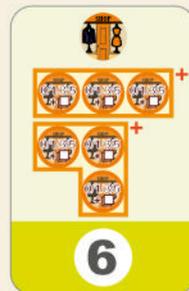
Es gibt 5 Arten von Standard-Auftragskarten. Sie können jeweils für das Spiel in Kyoto oder in Singapur verwendet werden. Am Ende des Spiels erhält ein Spieler, der die Kriterien auf einer Auftragskarte erfüllt hat, **6 Punkte**. Wenn mehrere Spieler diese Kriterien erfüllt haben, erhalten sie alle jeweils **6 Punkte**.



Ziel: Park (Statue, Bank, Brunnen)
Bedingung: Du hast 3 oder mehr gewertete Parks auf deinem Spielertableau
! Die Art des Parks (Statue, Bank, Brunnen) spielt keine Rolle.



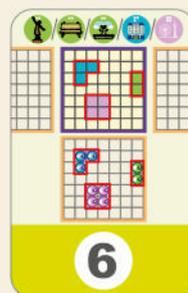
Ziel: Hotel
Bedingung: Du hast 2 oder mehr gewertete Hotels auf deinem Spielertableau
! Der Umriss des Hotels spielt keine Rolle.



Ziel: Geschäft
Bedingung: Du hast 2 oder mehr gewertete Geschäftsblöcke (zusammenhängende Gebiete von 3 oder mehr Bilderplättchen) auf deinem Spielertableau.



Ziel: Restaurant
Bedingung: Du hast 2 oder mehr gewertete Restaurantblöcke (zusammenhängende Gebiete von 3 oder mehr Bilderplättchen) auf deinem Spielertableau.



Ziel: Park, Hotel, Sehenswürdigkeit
Bedingung: Du hast mindestens 3 verschiedene, gewertete Orte, die komplett der Lage der entsprechenden Orte auf dem allgemeinen Spielplan entsprechen.
! Die Art des Parks (Statue, Bank, Brunnen) ist nicht relevant, da alle 3 Typen vom gleichen Park-Marker repräsentiert werden.

Optionale Regeln

Im Spiel „Remember our trip“ gibt es, zusätzlich zu den Standardregeln, 2 optionale Regeln: Der **7 x 6 Plan** und die **Auftragskarten für Fortgeschrittene**. Ihr könnt entweder mit einer oder mit beiden Zusatzregeln das Spiel spielen.

1 7 x 6 Plan

Wahlweise könnt ihr auch mit einem Plan spielen, der aus 7 x 6 Feldern anstatt aus 7 x 7 Feldern besteht.

- Legt dazu einen Änderungstreifen auf das Tableau jedes Mitspielers und auf den allgemeinen Spielplan. Bei dem Stadtplan von Kyoto legt ihr den Streifen auf die Reihe „G“ der jeweiligen Pläne, bei Singapur auf die Spalte „1“.

Kyoto Plan

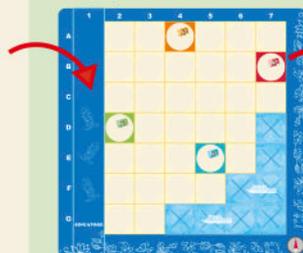


Spielertableau



allgemeiner Spielplan

Singapur Plan



Spielertableau



allgemeiner Spielplan

2 Auftragskarten für Fortgeschrittene

Beim Aufbau des Spiels könnt ihr entscheiden, ob ihr entweder mit den Standard-Auftragskarten oder lieber mit den Auftragskarten für Fortgeschrittene spielt.

Es gibt 5 Arten von Auftragskarten für Fortgeschrittene. Die Vorderseite (rosa) ist für das Spiel in Kyoto und die Rückseite (hellblau) für das Spiel in Singapur. Deckt entsprechend die Seite auf, die dem Plan der Stadt entspricht, die ihr zum Spielen gewählt habt.

Wenn das Spiel beendet ist, müsst ihr die Bedingungen auf den Auftragskarten überprüfen, um die Endabrechnung durchzuführen.

- Bei der Angabe auf der Auftragskarte „6/3 Punkte“ erhält derjenige Spieler, der auf dem ersten Platz liegt, 6 Punkte. Teilen sich mehrere Spieler den ersten Rang, so erhalten sie alle jeweils 6 Punkte. Der oder die Spieler auf dem 2. Platz erhalten jeweils 3 Punkte.
- Für die anderen Auftragskarten wird für jeden Spieler eine separate Wertung durchgeführt.

Kyoto Plan



Ziel: Geschäfte

Bedingung: Vergleicht die größten zusammenhängenden und gewerteten Blöcke für Geschäfte auf allen Spielertableaus. Der Spieler mit dem größten Block erhält **6 Punkte**, derjenige mit dem zweitgrößten Block bekommt **3 Punkte**.

Singapur Plan



Bedingung: Vergleicht die größten zusammenhängenden und gewerteten Blöcke für Restaurants auf allen Spielertableaus. Der Spieler mit dem größten Block erhält **6 Punkte**, derjenige mit dem zweitgrößten Block bekommt **3 Punkte**.

Kyoto Plan



Ziel: Park/Geschäft
Bedingung: Du erhältst 1 Punkt für jedes Geschäfts-Bilderplättchen, das entweder vertikal oder horizontal an einen Park angrenzt, der auf deinem Spielertableau gewertet wurde.

- * Die Art des Parkplättchen (Statue, Bank, Brunnen) spielt keine Rolle.
- * Die Geschäfts-Bilderplättchen müssen nicht gewertet worden sein, nur für die Park-Bilderplättchen muss eine Wertung erfolgt sein.
- * Für jedes Geschäfts-Bilderplättchen erhältst du maximal 1 Punkt. Die Angrenzung an mehrere Parks bringt somit keine zusätzlichen Punkte.

Singapur Plan



Ziel: Park/Restaurant
Bedingung: Du erhältst 1 Punkt für jedes Restaurant-Bilderplättchen, das entweder vertikal oder horizontal an einen Park angrenzt, der auf deinem Spielertableau gewertet wurde.

- * Die Art des Parkplättchen (Statue, Bank, Brunnen) spielt keine Rolle.
- * Die Restaurant-Bilderplättchen müssen nicht gewertet worden sein, nur für die Park-Bilderplättchen muss eine Wertung erfolgt sein.
- * Für jedes Restaurant-Bilderplättchen erhältst du maximal 1 Punkt. Die Angrenzung an mehrere Parks bringt somit keine zusätzlichen Punkte.

Kyoto Plan



Ziel: Park, Hotel, Sehenswürdigkeit
Bedingung: Wenn du 2 gewertete Orte des selben Typs besitzt (Hotels, Parks und Sehenswürdigkeiten) die entweder horizontal oder vertikal aneinander angrenzen, dann erhältst du 2 Punkte für jeden angrenzenden Ort.

- * Bei Parks zählen alle Typen, d.h. Statue, Brunnen oder Bank, auch wenn beispielsweise eine Statue und eine Bank aneinander grenzen, erhältst du 2 Punkte.
- * Bei den Hotels und Sehenswürdigkeiten ist deren Umriss ohne Bedeutung.

Singapur Plan



Ziel: Park, Hotel, Sehenswürdigkeit
Bedingung: Vergleiche die Anzahl der gewerteten Orte Hotels, Parks und Sehenswürdigkeiten, die horizontal oder vertikal aneinander angrenzen. Der Spieler, der über die meisten angrenzenden gewerteten Orte dieser Typen verfügt, erhält 6 Punkte. Derjenige mit den zweitmeisten angrenzenden Orten bekommt 3 Punkte.

- * Hinweis: Es zählt nicht die Gesamtzahl der gewerteten Plättchen sondern die Anzahl der gewerteten Orte!

Kyoto Plan



Ziel: Park, Hotel, Sehenswürdigkeit
Bedingung: Du erhältst 1 Punkt für jeden Park, jedes Hotel und jede Sehenswürdigkeit, die gewertet wurden und mit mindestens einem Feld eines der 13 angezeigten Randfelder auf der westlichen Seite deines Spielertableaus überlappt.

- * Hinweis: Du bekommst die Punkte nicht für jedes Ortsplättchen, sondern für die Anzahl der Orte.
- * Wenn ihr den Spielplan mit 7 x 6 Feldern benutzt, dann gibt es nur 11 spezifizierte Felder!

Kyoto Plan



Ziel: Hotel
Bedingung: Wenn ein gewertetes Hotel teilweise oder vollständig die 14 an den Fluss angrenzenden Felder auf deinem Spielertableau überlappt, so erhältst du für jedes Hotel, das diese Bedingung erfüllt, 2 Punkte.

- * Hinweis: Es zählt nicht die Gesamtzahl der gewerteten Plättchen sondern die Anzahl der gewerteten Hotels!
- * Der Umriss des Hotels ist hierbei ohne Bedeutung.
- * Wenn ihr den Plan mit 7 x 6 Feldern spielt, so gibt es nur 12 Felder, die in Frage kommen.

Singapur Plan



Ziel: Park, Hotel, Sehenswürdigkeit
Bedingung: Du erhältst 1 Punkt für jeden Park, jedes Hotel und jede Sehenswürdigkeit, die gewertet wurden und mit mindestens einem Feld eines der 13 angezeigten Felder am linken und oberen Rand deines Spielertableaus überlappt.

- * Hinweis: Du bekommst die Punkte nicht für jedes Ortsplättchen, sondern für die Anzahl der Orte.
- * Wenn ihr den Spielplan mit 7 x 6 Feldern benutzt, dann gibt es nur 11 spezifizierte Felder!

Singapur Plan



Ziel: Geschäft/Restaurant
Bedingung: Wenn du ein Geschäfts- oder Restaurant-Bilderplättchen auf deinem Spielertableau platziert hast, das horizontal oder vertikal an das Meer angrenzt, so erhältst du 1 Punkt für jedes Plättchen.

- * Hinweis: Die gelegten Bilderplättchen müssen nicht gewertet worden sein, um die Punkte zu erhalten!

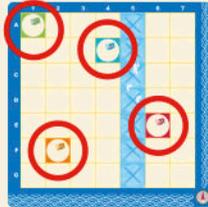
Spielende und Schlusswertung

Am Ende des Spiels, nach der letzten Spielrunde, zählt jeder von euch seine Punkte zusammen. Zu den bereits während des Spiels auf der Siegpunkteleiste abgetragenen Punkten bei Wertungen (Standard- und Erinnerungspunkte) werden noch Reisefoto-Punkte sowie Punkte für erfüllte Aufträge vergeben. Zudem müssen eventuelle Minuspunkte für „Falsche Erinnerungen“ abgezogen werden. Die Punkte werden auf dem Wertungstableau abgetragen, um die finalen Punkte anzuzeigen.

Reisefoto-Punkte

Auf jedem Spielertableau gibt es 4 verschiedenfarbige Felder mit Fotosymbolen. An diesen Orten können Fotos während der gemeinsamen Reise gemacht werden. Um Reisefoto-Punkte zu erzielen, müssen auf diese Felder Bilderplättchen in der dem Feld entsprechenden Farbe gelegt werden.

- Für die Wertung prüft ihr, ob auf eurem Spielertableau diese Felder mit Plättchen der entsprechenden Farbe belegt sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Plättchen gewertet wurden oder nicht.



- Folgende Punkte, auch Minuspunkte, werden vergeben, wenn Felder mit den entsprechenden farbigen Plättchen belegt wurden:

Keine Felder:	- 2 Punkte
1 Feld :	- 1 Punkt
2 Felder:	+ 1 Punkt
3 Felder:	+ 3 Punkte
4 Felder:	+ 6 Punkte

Beispiel für eine Schlusswertung

Reisefoto-Punkte

Der Spieler hat 3 übereinstimmende Plättchen auf den entsprechenden Feldern platziert = **3 Punkte**

Strafe für „Falsche Erinnerungen“

Der Spieler hat in diesem Bereich seiner Spielübersicht 3 Plättchen platziert = mehr als alle anderen Mitspieler = **-3 Punkte**

Punkte für Auftragskarten

Auftragsziel: 2 oder mehr gewertete Hotels; der Spieler hat auf seinem Spielertableau 2 gewertete Hotels = **6 Punkte**



Spielübersicht des Spielers



Spielertableau

Strafe für „Falsche Erinnerungen“

- Alle Spieler zählen die Plättchen, die auf dem Feld „Falsche Erinnerungen“ auf ihrer Spielübersicht liegen und teilen den ermittelten Wert den Mitspielern mit.
- Derjenige von euch, der die meisten Plättchen dort platziert hat, verliert 1 Punkt pro Plättchen, das dort liegt. Bei Gleichstand erhalten alle entsprechenden Spieler diese Minuspunkte. Alle anderen Spieler erhalten keine Minuspunkte.
- Wenn kein Spieler dort Plättchen platziert hat, so erhält auch kein Spieler Minuspunkte.

Punkte für Auftragskarten

- Jeder Spieler überprüft sein Spielertableau, ob er die Bedingung des ausliegenden Auftrages erfüllt hat. Wenn dies der Fall ist, so erhält er hierfür die auf der Karte angegebenen Punkte. (für Details siehe S. 13 - 15 „Auftragskarten“).

Nachdem alle Spieler ihre Punkte ermittelt und auf dem Wertungstableau abgetragen haben, wird der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte, zum Sieger erklärt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der die wenigsten Plättchen auf dem Feld „Falsche Erinnerungen“ platziert hat. Sollte danach immer noch Gleichstand herrschen, so werden alle Spieler mit den meisten Punkten zu Siegern erklärt.