

Mission 5: Geh langsam!

Bisher hast du gelernt: Handeln ist wichtig. Doch um einen nachhaltigen Einfluss zu schaffen, brauchen wir auch Struktur. Allzu oft rennen wir los, jagen schnellen Erfolgen hinterher – und merken erst später, dass unsere Schritte wohlüberlegter hätten sein können.

Manchmal ist die weiseste Entscheidung nicht, zehn Schritte nach vorne zu springen, sondern innezuhalten, nachzudenken und neu zu planen. So werden unsere Handlungen nachhaltiger und bedeutungsvoller. Darum führt Mission 5 eine **neue strategische Ebene** ins Spiel ein.

Aufbau wie in Mission 1!

4. Mische 9 Müllwürfel jeder Art/Farbe in den Beutel, um die anfängliche Verteilung des Mülls in der Natur zu bestimmen. Ziehe zufällig und platziere die Würfel wie folgt auf dem Hauptspielplan:
- 4 Würfel in allen 4 oberen Regionen.
 - 3 Würfel in allen 4 mittleren Regionen.
 - 2 Würfel in allen 4 unteren Regionen.



5. Entferne den **schwarzen Geisternetz-Würfel**. Er wird in dieser Version nicht benötigt.
-

Neue Elemente:

Diskussionsmarker hinzufügen:

Mische die Diskussionsmarker und lege jeweils einen auf die dafür vorgesehenen Rundfelder des Hauptspielplans, die mit **2 Freiwilligen** markiert sind. Ein Freiwilliger darf eingesetzt werden, wenn er eine der Farben des Diskussionsmarkers der Region erfüllt, und wird auf den Marker gelegt, ohne andere Freiwilligen-Anforderungen zu verdecken.



Bewegungsmarker hinzufügen:

Anstatt den Trash Traveler beliebig weit zu bewegen, musst du nun **einen Bewegungsmarker** von der Auslage wählen. Jeder Bewegungsmarker zeigt eine der 4 Müllarten und spiegelt die Absicht wider, genau diesen Mülltyp im nächsten Abschnitt des Wanderwegs zu sammeln. Der verwendete Bewegungsmarker wird auf die Rückseite gedreht und ist für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

Wenn keine Bewegungsmarker mehr übrig sind, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage.



Fähigkeitsmarker hinzufügen:

In deinem Zug darfst du einen oder mehrere Fähigkeitsmarker einsetzen, um deine Aktionen zu verstärken. Jeder Marker darf jedoch nur **einmal im gesamten Spiel** verwendet werden:



Das NGO-Token (bekannt):

Entfernt alle Müllwürfel aus einer Region, unabhängig von deren Farbe.



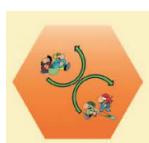
Wiederverwenden: Du darfst einen bereits eingesetzten / umgedrehten Bewegungsmarker des Trash Travelers erneut verwenden.



Zurückgehen: Du darfst den Trash Traveler einmalig rückwärts bewegen, indem du einen Bewegungsmarker wählst. In den folgenden Zügen setzt er seinen Weg normal in Richtung Berg fort.



Überspringen: Beim Zuweisen von Freiwilligen darfst du eine Region überspringen, ohne dort jemanden einzusetzen. Die übrigen Freiwilligen werden normal verteilt.



Route ändern: Beim Zuweisen von Freiwilligen darfst du die Richtung der Platzierung einmalig umkehren und in die entgegengesetzte Richtung weitermachen.

Spielende (wie gewohnt):

So gewinnt ihr:

Um *The Trash Travelers* in dieser Version zu gewinnen, müsst ihr alle 3 Ziele erreichen:

- Den Berg am Ende des Wanderwegs mit dem Trash Traveler erreichen – im letzten Zug müssen dennoch die Freiwilligen gesetzt und der Müllfluss ins Meer ausgelöst werden. Es ist möglich, trotzdem zu verlieren.
- Alle 4 Kunstwerke auf dem Hauptspielplan aufbauen.
- Alle 10 Lösungsmarker vom Hauptspielplan einsammeln.

So verliert ihr:

Das Spiel endet sofort mit einer Niederlage, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Ihr erreicht das Ende des Wanderwegs, ohne alle Siegbedingungen erfüllt zu haben.
- Eine der Müllspuren am Meeresboden ist vollständig gefüllt.
- Die Spur des Wals ist komplett mit Müll belegt.

Viel Glück! 

Bei weiteren Fragen hilft dir ein KI-Assistent:

👉 www.board-game-wizard.com

Oder schreib uns:

✉ thettrashtravelerteam@gmail.com

📱 Instagram: [@TheTrashTraveler](https://www.instagram.com/TheTrashTraveler)