

Mission 1: Die Reise des Bewusstseins beginnt!

Diese Mission dient einfach dazu, ins Spiel hineinzukommen – es ist die einfachste Variante, damit du dich mit dem Spielbrett und einigen grundlegenden Elementen vertraut machst. Du brauchst noch nicht alle Spielemente, diese kommen später bei den komplexeren Missionen hinzu. Ein Gegenstand, der viele Male verwendet wird, reduziert seinen CO₂-Fußabdruck – deshalb haben wir uns entschieden, ein komplexes Spiel mit vielen Variationen zu entwickeln. Hab eine schöne Bewusstseinsreise! Eine Herausforderung, die uns glücklich machen würde: Statt das Spiel nach ein paar Partien im Regal stehen zu lassen, leihst es an Freunde und Familie aus, damit es öfter gespielt wird!

Wichtig: Genau wie im echten Leben ist es nicht möglich, die ganze Welt zu säubern. Darum ist das Ziel des Spiels, **mit Kunst Bewusstsein zu schaffen und Lösungen zu finden**, um Probleme an der Wurzel zu packen. Als nerviger Nebeneffekt, wirst du und der Ozean von Müll überladen.

[Diese Version wird hier in einem YouTube-Video auf englisch erklärt!](#)

Dies ist ein kooperatives Spiel. Du kannst es **alleine oder mit anderen** spielen. Wenn du mit anderen spielst, hat immer der Spieler, der am Zug ist, die endgültige Entscheidungsgewalt. Ihr diskutiert aber gemeinsam, welche Schritte getätigten werden sollen.

Aufbau für einen einfachen Start

(Siehe Bild rechts und Nummern)

1. Lege das "simple" Hauptspielbrett in die Mitte des Tisches.

2. Baue **eine** von 5 **The Trash Traveler-Figuren** deiner Wahl zusammen und stelle sie auf den **Startpunkt des Wanderwegs** in der linken oberen Ecke des Bretts.

3. Nehme **10 verschiedene Lösungstoken** und lege diese auf jedes die runden Symbole, markiert mit einem **Ausrufezeichen**.

4. Mische **7 Müllwürfel jeder Farbe** in den Beutel (7 rote, 7 blaue, 7 gelbe, 7 grüne). Ziehe zufällig und platziere wie folgt auf den verschiedenen 12 Regionen des Spielbretts:

a. **3 Würfel in allen 4 oberen Regionen** (Städte).

b. **2 Würfel in allen 4 mittleren Regionen** (Wälder und Berge).

c. **2 Würfel in allen 4 unteren Regionen** (Strände).

5. Platziere einen schwarzen Würfel neben die 4 Farbquadrate, unterhalb der Künstler-Zone. Lege zusätzlich den Würfel in diese Zone.

6. Lege die Kunstwerke-Figuren (nicht-zusammengesteckt) neben die Künstler-Zone.

7. Mische alle übrigen Müllwürfel in den Beutel (die weiteren 3 schwarzen Würfel werden nicht benötigt).

8. Der Spieler, der Haie am meisten liebt, ist der Startspieler und erhält die **12 Freiwilligen**.

9. Alle nicht verwendeten Komponenten kommen zurück in die Spielschachtel – sie werden in dieser Variante nicht benötigt.



Spielablauf

Im Spiel *The Trash Travelers* wanderst du mit dem Trash Traveler und ziehst Ehrenamtliche zur Hilfe. In jedem Zug musst du eine **Abfolge von Pflichtaktionen** ausführen:

- 1. Bewege The Trash Traveler,**
- 2. weise allen Freiwilligen Aufgaben zu,**
- 3. führe diese Aufgaben aus.**

Am Ende deines Zugs folgt eine Reihe von Effekten:

- 1. vorhandener Müll fließt Richtung Ozean,**
- 2. Menschen produzieren neuen Müll.**

The Trash Travelers wird über eine nicht festgelegte Anzahl aufeinanderfolgender Züge im Uhrzeigersinn gespielt, bis eine der Endbedingungen erreicht wird:

Siegbedingungen

Um das Spiel in dieser ersten Version zu gewinnen, müsst ihr **alle dieser 3 Ziele erfüllen**:

- Mit dem Trash Traveler den **Berg am Ende des Wanderwegs** erreichen (Feld 40).
(Im letzten Zug müssen trotzdem noch Freiwillige platziert und Müll muss in Richtung Ozean wandern.)
- **Alle 4 Kunstwerke** bauen.
- **Alle 10 Lösungen** entdecken.

Niederlagebedingungen

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

- Das Ende des Wanderwegs wird erreicht, **ohne die Siegziele zu erfüllen**.
- Eine **Müllleiste am Meeresboden ist vollständig gefüllt**.
- Der **Wal** hat zu viel Müll geschluckt, die **Leiste ist komplett gefüllt**.

1. Schritt: Bewege The Trash Traveler

Dein Zug beginnt immer damit, dass du den Trash Traveler bewegst. Du darfst beliebig viele Felder auf dem **Wanderweg vorrücken**. Der Wanderweg besteht aus **40 Feldern** und schlängelt sich durch **12 Regionen (Städte, Berge, Wälder und Strände)**. Einige Felder dienen als **Brücken** (Felder 3, 9, 17, 20, 24, 30, 33, 37), die zwei Regionen verbinden. Du darfst beliebig weit laufen – **Rückwärtslaufen ist allerdings nie erlaubt**.

- Nachdem der Trash Traveler auf einem Feld gestoppt ist, sammelt er **allen Müll einer Farbe** aus dieser Region.
- Die gesammelten Müllwürfel werden in die **Künstlerzone** (oben links) gelegt.
- Sobald eine Müllfarbe gesammelt wird, deckst du diese Farbe unterhalb der Künstlerzone mit dem schwarzen Würfel ab. In der nächsten Runde darfst du also **nicht dieselbe Müllfarbe erneut** sammeln.



Steht der Trash Traveler auf einer **Brücke**, werden alle Müllwürfel **der gleichen Farbe** aus **beiden angrenzenden Regionen** gesammelt und in die Künstlerzone geliefert!

Kunstwerke:

Es gibt 4 Kunstwerke die in der Künstlerzone gebaut werden. Jedes entsteht aus nur **einer Müllfarbe**. Sobald eine Müllleiste vollständig gefüllt ist, wird dieses Kunstwerk gebaut und auf dem Brett platziert. In dieser ersten Version haben diese Kunstwerke noch **keinen weiteren Spieleffekt**. Eine Siegbedingung ist es jedoch, **alle 4 Kunstwerke zu bauen!**

(Ist die eine Farbleiste voll und weitere Müllwürfel dieser Farbe werden vom Trash Traveler gesammelt, haben diese keinen Mehrwert mehr und kommen einfach in den Recycling-Vorrat neben dem Brett)

2. Schritt: Die Freiwilligen kommen zur Hilfe

Nachdem der Trash Traveler gewandert ist, kommen **alle verfügbaren Freiwilligen** zur Hilfe. Nun musst du **jedem Freiwilligen eine Aufgabe zuweisen**:

- Beginne **immer in der Region, in welcher** der Trash Traveler steht und verteile die Freiwilligen **nacheinander um das Brett herum** (Stadt, Wald oder Strand – **nicht in die Bergregionen!**), entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn. Die angefangene Verteilungsrichtung darf erst in der nächsten Runde geändert werden.
- In **jeder Region** darf immer nur **ein Freiwilliger** gesetzt werden!
- Du musst **jede Region nacheinander** besetzen und darfst **nie eine überspringen**.

In jeder Region hast du **2 Möglichkeiten**:

Option A: Müll sammeln

- Stelle einen Freiwilligen neben einen Müllwürfel derselben Farbe in dieser Region.
- Im Gegensatz zu dem Trash Traveler sammelt ein Freiwilliger **nur 1 Müllwürfel!**

Option B: Lösung diskutieren

- Lege einen Freiwilligen auf das Diskussionsfeld neben einer Lösung.
- Wenn die Lösung bereits erkundet wurde, darf dennoch ein Freiwilliger dort gesetzt werden. Dies kann im Laufe des Spiels vorkommen.

Sondersituationen:

- Hast du **mehr als 10 Freiwillige** zur Verfügung und kehrst zurück zum Trash Traveler, **verteile einfach weiter, ohne eine Region zu überspringen**. So können also in **einer Runde auch 2 Freiwillige in eine Region** gebracht werden.
- Wenn der Trash Traveler auf einer **Brücke steht**, darfst du auswählen, von welcher der beiden **angrenzenden Regionen** du startest, die Freiwilligen zu verteilen.
- Wenn der Trash Traveler in einer **Bergregion** steht, darfst du eine **beliebige Region** (Stadt, Wald, Strand) als Start der Verteilung auswählen – wie beschrieben dürfen Freiwillige nie in die Bergregionen.

Alternative zu Müllsammeln oder Diskutieren: Unterwasser-Reinigung

Wenn **kein Freiwilliger zur Müllfarbe einer Region passt** oder du **keine Diskussion starten willst** (z. B. weil die Lösung schon gefunden ist), kannst du aufhören, den oder die übrigen Freiwilligen zu platzieren, und stattdessen **den Würfel einmal würfeln. Einmal gewürfelt, darf man nicht mehr weiterverteilen - die Runde ist zuende.**

Würfelergebnisse:

a. Zahlen 1 bis 4: Wal-Sichtung

→ Ein Wal taucht am Strand der gewürfelten Zahl auf und **verschluckt einen Müllwürfel** (falls mehrere Würfel vorhanden sind, hast du freie Farbwahl). Wenn ein Freiwilliger in der vorigen Verteilung den Müllwürfel schon gesichert hat oder dort kein Müll liegt, passiert nichts.

Hinweis: Müll, der vom Wal verschluckt wurde, kann nicht mehr entfernt werden.

b. Zahlen 5 & 6: Unterwasser-Reinigung

→ Ein einzelner Müllwürfel beliebiger Farbe wird vom Meeresboden gerettet und in die Künstler-Zone gebracht.

3. Schritt: Aufgaben der Freiwilligen ausführen

- Freiwillige, die Müllsammeln, werden mit dem Müll neben das Brett gelegt. Alle durch Freiwillige gesammelten Müllwürfel kommen in den allgemeinen „**Recycling**“-Vorrat - einfach neben das Brett – **nicht in die Künstlerzone!**
- Freiwillige, die Lösungen diskutieren, brauchen **einen zweiten Freiwilligen**, um erfolgreich zu sein:
 - Sind zwei Freiwillige vorhanden, wird die Lösung entdeckt und neben das Brett gelegt. Die zwei Freiwilligen werden für den nächsten Spieler wieder verfügbar.
 - Gelingt es nicht, bleibt der einzelne Freiwillige liegen, bis in einer zukünftigen Runde ein Zweiter dazu gelegt wird.
- *Um zu gewinnen, müssen alle 10 Lösungen entdeckt werden.*

Zugende

Nach jedem Zug passiert Folgendes:

1. Müll fließt Richtung Ozean

1. Müll an den **Stränden** wandert ins Meer → wird auf den entsprechenden Farbbahnen des Meeresbodens gesammelt.
2. Müll aus **Wäldern und Bergen** wandert zu den Stränden.
3. Müll aus den **Städten** fließt in Wälder und Berge.

2. Neue Müllproduktion der Menschen

- Ziehe **3 Müllwürfel** zufällig aus dem Beutel und lege sie in jede der 4 Stadtregionen. Wenn der Beutel leer ist: fülle ihn mit dem Recycling-Vorrat wieder auf.

Nächste Runde! Nun ist die erste Runde gespielt und der nächste Spieler bekommt die zur Verfügung stehenden Freiwilligen und die Entscheidungshoheit.

Achtung “Joker”:



NGO (Nichtregierungsorganisation): Einmal pro Spiel und zu irgendeinem dir beliebigen Zeitpunkt darfst du eine **NGO** um Hilfe bitten: **Alle Müllwürfel aus einer Region werden gesammelt und in die Künstlerzone gebracht!**

Viel Glück!

Bei weiteren Fragen hilft ein KI-Assistent (auf Englisch):

👉 <https://www.board-game-wizard.com/>

Oder kontaktiere uns:

✉️ thettrashtravelerteam@gmail.com

📱 Instagram: **@TheTrashTraveler**