

# CACHE ME IF YOU CAN

## SPIELANLEITUNG

### ZIEL DES SPIELS:

Sei der Erste, der 15 Punkte erreicht. Durch das Sammeln von Geocaches und Geocoins werden Punkte gesammelt. (Kurzspiel: Bis 12 Punkte spielen).

### AUFSTELLEN:

In diesem Spiel gibt es zwei Arten von Spielbrettern. Das Hauptbrett heißt Stadt. Die beiden zusätzlichen „Wald“-Bretter werden so aufgestellt, dass der Weg, der in den Wald führt, an eines der drei Ausgangspunkte für den Wanderweg auf dem Stadtbrett angrenzt. Die Ausgangspunkte der Wanderwege sind durch Wegweiser an dem Stadtbrett gekennzeichnet.

Mischt die Cache-Bereichsplättchen und legt sie verdeckt auf jedes Feld, auf dem sich kein „Trail on the Woods“-Plättchen befindet. Jeder Spieler beginnt mit einer Spielfigur, einem GPS/STIFT, 3 Ausrüstungskarten und 1 Charakterkarte. Sie werden offen vor jedem Spieler abgelegt.

Auf jeder Ausrüstungskarte sind zwei Ausrüstungsgegenstände abgebildet. Der Spieler muss entscheiden, welchen Gegenstand er verwenden möchte, indem er die Karte vor sich mit dem ausgewählten Gegenstand in Richtung des Spielbretts legt. Um die Karte umzudrehen und die Ausrüstung zu ändern, musst du in den Swag Store gehen.

Sollte ein Spieler während des Spiels sein GPS oder seinen PEN verlieren, dreht er das GPS-/PEN-Plättchen um, bis er es wiederbekommen kann, indem er zum Swag- oder Sportgeschäft geht. Es können keine Caches genommen werden, wenn der Spieler sein GPS oder seinen PEN verloren hat.

### BEWEGUNG:

Alle Spieler beginnen auf dem Feld „Moonrise Café“ auf dem Stadtplan und können sich in jede beliebige Richtung bewegen. Wählt einen Spieler aus, der als Erster antreten soll. Weiter geht es im Uhrzeigersinn. Auf den Wegen und Straßen bewegen sich die Spieler bis zu 3 Felder pro Spielzug. Ansonsten bewegen sie sich nur 1 Feld. Sobald ein Spieler mit einem Feld interagiert, ist keine Bewegung mehr möglich. Spieler dürfen ihre Spielfiguren nicht diagonal bewegen. Beim ersten Schritt aus einem Gebäude oder einem Waldplättchen auf einem Weg darf sich der Spieler bis zu drei Felder weit bewegen.

### Sportwarengeschäft (Sporting Goods Store):

Wenn Spieler den Sportartikelladen betreten, folgen sie den Pfeilen, um einen benutzerdefinierten Pfad zu erstellen. Die Bewegung im Sportgeschäft beträgt ein Feld pro Spielzug. Der Parkplatz mit aufgedrucktem Store-Label wird, wie ein Wanderweg behandelt. Sie können im Store einige der folgenden Aktionen auswählen.

### Nimm eine Ausrüstungskarte:

Ziehe eine Ausrüstungskarte vom Stapel. Der Spieler muss zu diesem Zeitpunkt entscheiden, welchen Gegenstand die Karte darstellen soll. Wenn der Ausrüstungsstapel leer ist, wird er nicht neu gemischt.

### Nimm eine Ereigniskarte:

Zieh eine Karte und befolge die Anweisungen. Karten lassen sich in drei Kategorien einteilen: sofort verwenden, während deines Zuges verwenden oder jederzeit verwenden. Diejenigen, die für eine spätere Verwendung gespeichert werden können, können verdeckt vor dem Spieler abgelegt werden. Ereigniskarten, die während des Zuges eines Spielers gespielt werden, können jederzeit während dieses Zuges platziert werden. Spieler dürfen ihre Spielfigur auch in einer Runde bewegen, in der eine Ereigniskarte gespielt wurde.

Können die Bedingungen des Ereignisses nicht erfüllt werden, wird das Ereignis ignoriert und die Karte abgeworfen. Wenn die Ereigniskarten aufgebraucht sind, werden die abgeworfenen Ereigniskarten neu gemischt und verdeckt gestapelt.

Schau dir die Plättchen heimlich an:

Der Spieler darf zu diesem Zeitpunkt einen Blick auf die Plättchen im Wald werfen. Lassen Sie die anderen Spieler den Inhalt des Plättchens nicht sehen.

**Kasse:** Du bezahlst im Laden mit der Zeit. Auf diesem Platz passiert nichts. In der folgenden Runde darfst du dich bis zu drei Felder auf der Straße vor dem Laden bewegen.

#### **Krankenhaus:**

Wenn du ins Krankenhaus geschickt wirst, lege deine Figur auf das Notaufnahmefeld. Wenn du krankenversichert bist, kannst du es bei der nächsten Runde verlassen. Wenn du dies nicht tust, bewege deine Figur um ein Feld nach dem anderen durch das Krankenhaus, bis der Ausgang erreicht ist.

#### **GEOCACHING-MEGA-EVENT:**

Der Spieler auf diesem Feld kann jedem anderen Spieler Handelsangebote machen. Der andere Spieler muss sich nicht auf dem Mega-Event-Feld befinden. Der Handel ist freiwillig und muss von beiden Spielern vereinbart werden.

#### **Betreten des Waldes:**

Spieler können den Wald an den Trail Heads und Grasflächen betreten oder verlassen. Die Bewegung auf den Wegen beträgt bis zu 3 Felder gleichzeitig. Sobald ein Spieler die Spur verlässt, stoppt er sofort. Wenn du auf einem Waldplättchen landest, wird es umgedreht (aufgedeckt) oder an Ort und Stelle gelassen. Wenn es genommen wird, wird es durch ein anderes verdecktes Plättchen unter der Figur des Spielers ersetzt. Der Spieler muss sich von der Figur entfernen und in einem separaten Zug zurückkehren, um sich das neu platzierte Plättchen anzusehen. Wenn das Plättchen aufgedeckt und nicht genommen wird, bleibt es offen auf dem Feld liegen und wirkt sich auf alle Spieler aus, die danach darauf landen. Befindet sich die Figur eines anderen Spielers auf dem nicht aufgedeckten Plättchen, während ein zweiter Spieler darauf landet, betrifft das Plättchen nur den zweiten Spieler. Handelt es sich bei dem Plättchen um einen Cache, der mitgenommen werden kann, wird er offen vor den Spieler gelegt, der ihn gefunden hat, andernfalls bleibt er offen auf dem Spielbrett liegen. Der Cache-Wert wird auf die Gesamtpunktzahl des Spielers angerechnet. Der Spieler muss über ein GPS/PEN verfügen, um Caches nehmen zu können. Einige Caches erfordern zusätzliche Ausrüstung, damit sie genommen werden können. Wenn es sich um einen Multi-Cache handelt, wird das Plättchen genommen und vor dem Spieler abgelegt, es werden jedoch keine Punkte vergeben, bis alle Teile eingesammelt sind. Super-Multi und Multi-Cache sind NICHT austauschbar.

Plättchen, die auf den Cache-Bereichsbrettern umgedreht werden, bleiben an Ort und Stelle und liegen aufgedeckt: Wenn es sich um einen Cache handelt, der Ausrüstung erfordert, und der Spieler nicht über die richtige Ausrüstung/Voraussetzung verfügt oder auf dem Plättchen nicht „Ersetzen, wenn aufgedeckt“ steht. Ein aufgedecktes Plättchen, das auf dem Spielbrett verbleibt, wirkt sich weiterhin auf Spieler aus, die darauf landen. (Ein Spieler, der auf der Klippe landet, nachdem sie umgedreht wurde, muss dennoch ins Krankenhaus.)

#### **Notiz:**

Mit den Bäumen, Lichtungen und felsigen Bodenplättchen sind keine Aktionen verbunden (es sei denn, Sie haben die Bonuskarten heruntergeladen). Die Bewegung über diese Kacheln erfolgt um ein Quadrat nach dem anderen. Ein Wegplättchen fungiert in der Runde, nachdem es aufgedeckt wurde, als Wegfeld auf dem Spielbrett.

#### **GEOCOINS:**

Wenn du einen Cache mit dem Coinsymbol aufdeckst, nimm die oberste Geocoin vom Geocoinstapel. Lege die Coin mit dem Coinsymbol (1 Punkt) nach oben, bis das Ziel erreicht

ist. Sobald die Zielbedingung erfüllt ist, drehe die Coin um und verwende den neuen Wert für die Gesamtpunktzahl des Spielers. Die Coin aus einem Multi-Cache kann erst genommen werden, nachdem alle Caches der Serie gesammelt wurden. Sobald ein Geocoin sein Ziel erreicht hat, behält er den neuen Wert, auch wenn er den Besitzer wechselt.

### **DIE HÖHLE! Caching-Bereichsbrett:**

Wenn das Höhlenbereichsplättchen aufgedeckt wird, hast du den Bären geweckt! Der Spieler, der auf dem Plättchen landet, und jeder Spieler auf einem der 8 angrenzenden Waldfelder gehen sofort ins Krankenhaus. Solange der Bär wach ist, darf niemand seinen Zug auf einem der angrenzenden Plättchen/Felder beenden. Wenn ein Spieler auf eines dieser Felder gezwungen wird, muss er sofort ins Krankenhaus. Ein Spieler mit der Snackkarte darf eines der 8 Felder betreten (oder wenn er oder ein anderer Spieler auf einem der 8 Felder die Snackkarte hat, wenn das Höhlenplättchen aufgedeckt wird), die Snackkarte abwerfen und das Höhlenplättchen wieder umdrehen. Dadurch schläft der Bär wieder ein (er wird nach dem Essen schläfrig).

### **SPIELENDEN CHARAKTERE:**

Jeder Charakter verfügt über eine Fähigkeit, die eine Spielregel außer Kraft setzt. Charaktere können ihre Fähigkeit nutzen und im selben Zug ein Cache-Bereichsplättchen umdrehen. Die Reihenfolge der Maßnahmen ist 1) Effekte der offenen Cache-Bereichsplättchen 2) Spielerfähigkeit 3) Poison Ivy-Effekt 4) Cache-Bereichskachel umdrehen.

### **ERWEITERTE SIEGBEDINGUNGEN:**

Der erste Spieler, der 18 Punkte erreicht UND seinen Zug beendet, während er auf dem Geocaching-Mega-Event-Feld steht. \*Ein Spieler darf nicht auf dem Feld stehen, um zu verhindern, dass ein Spieler mit Poison Ivy das Spiel gewinnt.

### **FAQ**

***Was kann ich tun wenn ich mich in einer Runde nur zwei Felder entlang einer Spur bewegen möchte?***

Du musst dich überhaupt nicht bewegen, wenn du nicht möchtest!

***Was mache ich, wenn ich auf einem Teichfeld lande und zu einer nicht aufgedeckten Karte zurückkehre, die ebenfalls eine Teichkarte ist?***

In diesem Fall darf der Spieler „ausweichen“ und sich auf ein anderes Feld bewegen. Sollte ein Spieler in eine Falle geraten oder es zu Regelverstößen kommen, muss der Spieler mit den kürzesten Haaren als Schiedsrichter fungieren.

***Wenn ich von einem Spieler ein Cacheplättchen nehme, auf dem sich das Coinsymbol befindet, bekomme ich dann auch die Coin?***

Nein, die Coin wurde aus dem Cache entfernt.

***Ich konnte einem anderen Spieler eine Ausrüstungskarte abnehmen; Kann ich die Karte beim Nehmen auf ein günstigeres Ausrüstungsteil umdrehen?***

Nein, Sie können Ausrüstungskarten nur im SWAG-Shop umdrehen.

***Kann ich den Cache eines anderen Spielers nehmen, dessen Wert sich verdoppelt, weil er auf der Ereigniskarte „Goldene Munitionsdose“ liegt?***

Du darfst den Cache und die Karte mitnehmen. Außerdem erhältst du die doppelte Punktzahl.

***Während ich den Snoop spiele, möchte ich das Stück, auf dem ich stehe, „schnüffeln“. Kann ich das tun?***

Nein, man kann nur benachbarte Karten „schnüffeln“. Manchmal sieht man nicht, was direkt vor einem liegt.

**Ein anderer Spieler erreicht 15 Punkte, um das Spiel zu gewinnen (Grundlegende Siegbedingung). Ich möchte den Cache des siegreichen Spielers nutzen, um seine Punktezahl zu reduzieren, damit er nicht gewinnt. Kann ich das machen?**

Nein, bei der Grundbedingung „Sieg“ endet das Spiel, sobald ein Spieler 15 Punkte erreicht hat. Du kannst dies mit den erweiterten Siegbedingungen tun.

**Als jemand anderes an der Reihe war, wurde mir klar, dass ich das Ziel einer meiner Geocoins erreicht habe. Kann ich sie umdrehen, sobald ich den Fehler entdecke?**

Nein, Sie müssen warten, bis Sie an der Reihe sind.

**Warum gibt es zwei leere Karten?**

Damit Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen und Ihre eigenen Holzfliesen herstellen können.