

Dirk Hillebrecht



WUNDERLAND



Spielanleitung
S. 2



Rules
P. 8



Instruction du jeu
P. 14



Instrucciones
Pág. 20



Spelregels
S. 26



Istruzioni per il gioco
P. 32



Opis gry
Str. 38



Pegasus Spiele



Einleitung

Das *Miniatur Wunderland* ist die größte Modelleisenbahn der Welt.

Spielidee

Die Spieler reisen durch das Wunderland, erfüllen Zielkarten und sammeln Ansichtskarten. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Wunderland

Ein Taktikspiel für 2-4 Reisende ab 8 Jahren von Dirk Hillebrecht

Einleitung

Direkt an der Elbe, in Hamburgs Speicherstadt, befindet sich die größte Modelleisenbahn der Welt und eine der größten Touristenattraktionen Deutschlands: das *Miniatur Wunderland*. Mehr als 1 Million Besucher tauchen jährlich in diese Welt aus Träumen, Illusionen und Unfassbarem ein. Auf über 1.300 qm erstreckt sich das Wunderland in unterschiedlichen Abschnitten von Skandinavien bis in die USA, von der Küste bis ins Hochgebirge. Und diese Welt wächst immer weiter!

Im Wunderland erlebt man – in nur wenigen Stunden – viele Tage und Nächte in den unterschiedlichsten Regionen dieser Erde. Ob Zocken in Las Vegas, Klettern in den Alpen oder Rudern in norwegischen Fjorden – im Wunderland ist alles möglich.

Spielidee

Im Wunderland gibt es viele schöne Orte und Dinge zu entdecken. Deshalb sind die Wunderländer gern auf Reisen und besuchen ihre zahlreichen Sehenswürdigkeiten. Und da Wunderländer sehr kommunikative Menschen sind, reisen sie selten alleine, sondern sind meist in Gruppen unterwegs.

Die Spieler begleiten die Wunderländer auf deren Reisen. Dabei müssen sie vorgegebene Reiseziele erreichen sowie viele Ansichtskarten sammeln. Wer hierbei geschickt die Reisen der Mitspieler für sich ausnutzt und die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel



Diesem Spiel liegen 32 Aufkleber bei. Ihr könnt die Aufkleber auf die Spielfiguren kleben, um diese etwas stimmungsvoller zu gestalten. Achtet dabei darauf, dass die Aufkleber farblich zu den Scheiben passen!

Das Spiel funktioniert aber problemlos auch ohne Aufkleber. Es bleibt euch überlassen, ob euch das Wunderland mit oder ohne Aufkleber besser gefällt.

Spielmaterial



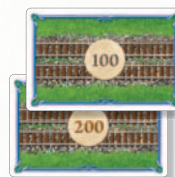
1 Spielplan



20 Zielkarten



112 Ansichtskarten



4 Punktekarten
(in 4 Spielerfarben)



32 Spielfiguren (je 8 Scheiben in 4 Spielerfarben)



32 Aufkleber (je 8 in 4 Spielerfarben)



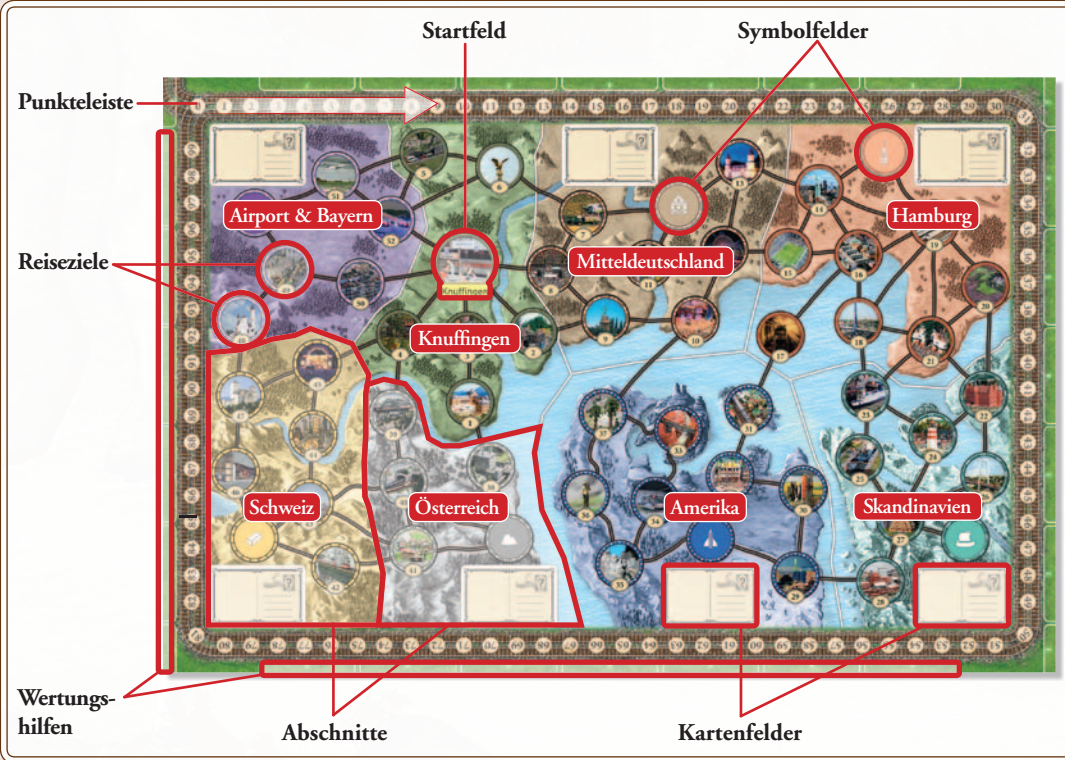
4 kleine Lokomotiven (in 4 Spielerfarben)



1 große Lokomotive (braun)



Der Spielplan



Hinweis

Lest ihr diese Anleitung zum ersten Mal, solltet ihr die Texte im Randbalken nicht beachten. Sie dienen als Kurzfassung der Anleitung, um bei späteren Partien wieder schnell ins Spiel zu finden.

Spielvorbereitung

- Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Er zeigt das Wunderland mit 8 unterschiedlichen **Abschnitten** sowie einer Vielzahl von **Orten**. Die Orte mit Fotos stellen **Reiseziele** dar. Auf den Orten mit **Symbolfeldern** könnt ihr Ansichtskarten sammeln.
- Sortiert alle **Ansichtskarten** nach **Abschnitten** (unterschiedliche Symbole) und bildet daraus 7 **Stapel**. Legt diese Stapel mit den Bildseiten nach oben auf die jeweiligen **Kartenfelder** des Spielplans im passenden Abschnitt.
- Mischt die **Zielkarten** und legt sie als verdeckten **Stapel** neben den Spielplan. Jeder Spieler zieht **2 Zielkarten** und legt sie verdeckt vor sich ab. Ihr dürft eure eigenen Zielkarten jederzeit anschauen.
- Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und setzt **alle 8 Figuren** seiner Farbe auf das große **Startfeld** mit dem Schild „Knuffingen“.
- Stellt die kleinen **Lokomotiven** eurer Farben auf das **Feld 0 der Punkteleiste**.
- Legt die **Punktekarten** eurer Farben neben den Plan, in der Nähe von Feld 0 der Punkteleiste.
- Wer zuletzt mit einem Koffer verreist ist, erhält die **große, braune Lokomotive**.

Spielvorbereitung

Spielplan auslegen

Ansichtskarten auf entsprechende Felder legen

Jeder Spieler erhält:

- 2 Zielkarten
- 8 Spielfiguren auf Startfeld
- 1 Lok auf Feld 0

Punktekarten zur Seite legen

Startspieler ermitteln, dieser erhält die braune Lok



Spielablauf

Startspieler beginnt, braune Lok wandert im Uhrzeigersinn

Beliebig viele eigene Figuren vom selben Ort um 1 oder 2 Orte weiterbewegen

Mitspieler dürfen mitreisen

Optional (nur wer am Zug ist):

- Zielkarten erfüllen
- Ansichtskarten sammeln

Spielablauf

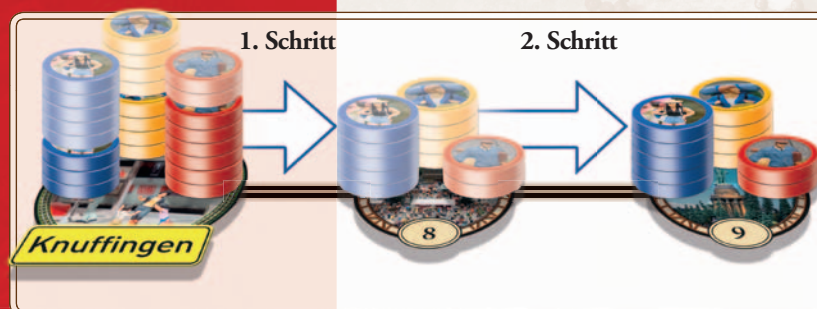
Alle Spieler sind **nacheinander** am Zug. Der Spieler mit der **braunen Lokomotive** beginnt. Nach seinem Zug gibt er die Lokomotive an seinen **linken Nachbarn**, der nun am Zug ist. So geht es immer reihum **im Uhrzeigersinn** bis zum Ende des Spiels. Die braune Lokomotive zeigt dabei immer an, wer am Zug ist.

Figuren bewegen

Wenn du am Zug bist, bewegst du **eine oder mehrere Figuren** deiner Farbe von einem Ort deiner Wahl entlang der Linien um **1 oder 2 Orte weiter**. Du darfst frei wählen, wie viele Figuren du bewegst, solange alle Figuren am selben Ort starten und denselben Zielort haben. Du **musst** eine Bewegung durchführen, du darfst nicht darauf verzichten.

Gemeinsames Reisen ist geselliger: Alle anderen Spieler entscheiden nun reihum im Uhrzeigersinn, ob sie eigene Figuren **mitreisen** lassen wollen. Jeder Spieler kann dabei frei wählen, ob und wie viele seiner Figuren mitreisen. Mitreisende müssen sich am selben Ausgangspunkt befinden. Und sie müssen in denselben Ort reisen wie die Figuren des Spielers, der am Zug ist.

Sowohl vor als auch nach dem Bewegen der Figuren darfst du **Zielkarten erfüllen** und **Ansichtskarten sammeln**, sofern du am Zug bist. Danach endet dein Zug. Der nächste Spieler erhält die braune Lokomotive und führt nun seinen Zug aus.



Beispiel: Barbara (blau) ist am Zug. Sie bewegt 5 ihrer 8 Figuren vom Startfeld Knuffingen um 2 Orte weiter auf Reiseziel 9. Links von ihr sitzt Georg (gelb) und entscheidet sich, 4 seiner Figuren mitreisen zu lassen. Rita (rot) lässt nur 2 Figuren mitreisen. Sie hätte zwar gerne 1 Figur auf Reiseziel 8, um eine Zielkarte zu erfüllen, aber beim Mitreisen darf sie nicht unterwegs „aussteigen“, sondern muss auch zu Feld 9 reisen. Danach ist Georg am Zug.

Zielkarte erfüllen:

- Zielkarte aufdecken
- Figuren von Zielfeldern auf Startfeld zurücksetzen
- Punkte mit Lok ziehen
- Neue Zielkarte nehmen (entfällt nach 4. Karte)

Zielkarten erfüllen

Wunderländer planen gerne im Voraus, wohin sie reisen. Wenn du am Zug bist, darfst du beliebig viele **Zielkarten** erfüllen. Dazu muss sich in **jedem** Ort, der auf einer Zielkarte abgebildet ist, mindestens eine deiner Figuren befinden. Decke deine Zielkarte auf, sodass sie jeder sehen kann. Nimm dann von **jedem** dort abgebildeten Ort **genau eine** deiner Figuren und setze sie zurück auf das **Startfeld** in Knuffingen.

Für jede erfüllte Zielkarte erhältst du die in den Ecken angegebene Anzahl an **Punkten**: 15 Punkte für Karten mit 2 Zielorten, 20 Punkte für Karten mit 3 Zielorten, 25 Punkte für Karten mit 4 Zielorten. Ziehe die **Lokomotive** deiner Farbe auf der **Punkteleiste** entsprechend voran.

Erfüllte Zielkarten bleiben **offen** vor dir liegen. Alle Spieler müssen jederzeit erkennen können, wie viele Zielkarten du erfüllt hast.

Anschließend ziehst du für jede erfüllte Zielkarte eine **neue Zielkarte** vom verdeckten Stapel nach und legst sie verdeckt vor dir ab. **Ausnahme:** Wenn du deine **vierte** Zielkarte erfüllst, ziehst du keine neue Karte mehr. Die fünfte Zielkarte in deiner Hand ist deine letzte.



Beispiel: Barbara (blau) erfüllt eine Zielkarte: Zuerst deckt sie die Karte sichtbar für ihre Mitspieler auf. Danach setzt sie von den Reisezielen 8, 34 und 41 jeweils 1 eigene Spielfigur zurück auf das Startfeld. Barbara erhält 20 Punkte und zieht ihre Lokomotive entsprechend vorwärts.

Ansichtskarten sammeln

Wunderländer lieben Ansichtskarten! Wenn du am Zug bist, darfst du beliebig viele **Ansichtskarten** sammeln. Dazu müssen sich eine oder mehrere deiner Figuren auf **Symbolfeldern** befinden. Setze beliebig viele eigene Figuren deiner Wahl von beliebig vielen Symbolfeldern zurück auf das **Startfeld** in Knuffingen. Für **jede** zurückgesetzte Figur nimmst du **eine** Ansichtskarte vom jeweiligen Kartenfeld.

Ansichtskarte sammeln:

- Figur von Symbolfeld auf Startfeld zurücksetzen
- Ansichtskarte nehmen

Ist ein Kartenfeld bereits leer, hast du Pech gehabt. Du kannst dort keine Ansichtskarten mehr erhalten, darfst aber trotzdem deine Figuren auf das Startfeld zurücksetzen, wenn du möchtest.

Die gesammelten Ansichtskarten legst du **verdeckt** vor dir ab. Du darfst sie jederzeit anschauen. Je mehr Ansichtskarten aus möglichst vielen Abschnitten du sammelst, desto mehr Punkte erhältst du am Ende des Spiels.

Hinweis: Wunderländer lieben zwar Ansichtskarten, aber ihnen wird auch schnell langweilig, wenn sie zu viele Karten aus derselben Gegend betrachten. Du darfst zwar beliebig viele Ansichtskarten aus jedem Abschnitt sammeln, erhältst aber am Ende nur für höchstens 4 Karten pro Abschnitt Punkte!

Beispiel: Barbara (blau) setzt 2 ihrer 3 Figuren vom Symbolfeld der Schweiz (Goldbarren) sowie 1 Figur vom Symbolfeld Österreichs (Berg) zurück auf das Startfeld. Dafür nimmt sie sich 2 Ansichtskarten aus der Schweiz und 1 aus Österreich.



Ende des Spiels

Spiel endet, wenn ein Spieler:

- seine 5. Zielkarte erfüllt (zwingend)
- 7 unterschiedliche Ansichtskarten gesammelt hat (optional)

Alle Spieler dürfen noch Zielkarten erfüllen und Ansichtskarten sammeln

Ansichtskarten nach Häufigkeit sortieren, max. 4 Karten pro Symbol werten:

1. => 1 Punkt pro Karte
2. => 2 Punkte pro Karte
3. => 3 Punkte pro Karte usw.

Punktekarte nehmen, wenn 100 Punkte oder mehr

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach deinem Zug, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

- Du hast deine **fünfte Zielkarte** erfüllt. Das Spiel endet sofort.
- Du hast **Ansichtskarten aus allen 7 Abschnitten** gesammelt. (In Knuffingen sammeln die Wunderländer keine Ansichtskarten, hier fühlen sie sich zu Hause.) Du kannst diese nun aufdecken und damit das Spiel sofort beenden. Du darfst aber auch auf das Aufdecken deiner Karten verzichten und weiterspielen, um vielleicht noch mehr Zielkarten zu erfüllen oder weitere Ansichtskarten zu sammeln. Sobald du das nächste Mal am Zug bist, kannst du erneut entscheiden, deine Ansichtskarten aufzudecken und das Spiel zu beenden oder weiterzuspielen.

Sobald das Spiel endet, dürft ihr keine Figuren mehr bewegen. Jeder Spieler darf aber noch ein letztes Mal beliebig viele **Zielkarten erfüllen** und **Ansichtskarten sammeln**, sofern seine Figuren auf den passenden Feldern stehen. Gibt es dabei weniger Ansichtskarten als benötigt, darf zuerst der Spieler, der das Spiel beendet hat, Ansichtskarten nehmen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Nun erhalten alle Spieler **Punkte** für gesammelte **Ansichtskarten**. Sortiere dazu deine Karten nach der **Häufigkeit** der **Abschnitte** (Symbole). Bei Gleichstand ist die Reihenfolge egal. Für jede Karte des Abschnitts, aus dem du die **meisten** Karten gesammelt hast, erhältst du **je 1 Punkt**. Für jede Karte der **zweitmeisten** Sorte erhältst du **je 2 Punkte**, für jede Karte der **drittmeisten** Sorte **je 3 Punkte** usw. (Ein Beispiel findest du auf der nächsten Seite.)

Allerdings darfst du **pro Abschnitt höchstens 4 Karten** in diese Punktwertung einbringen. Hast du von einem Abschnitt mehr als 4 Karten gesammelt, erhältst du für überzählige Karten keine Punkte.

Hinweis: An den Seitenflächen des Spielplans gibt es kleine **Wertungshilfen**. Lege einfach die Karten mit deinem häufigsten Symbol an das linke Feld deiner Spielplanseite, die Karten mit deinem zweithäufigsten Symbol an das Feld rechts daneben usw. Hast du von einem Symbol mehr als 4 Karten, legst du überzählige Karten zur Seite. Nun kannst du für jede Ansichtskarte am Rand des Spielplans ablesen, wie viele Punkte sie dir bringt.

Ziehe die **Lokomotive** deiner Farbe auf der **Punkteleiste** entsprechend voran. Wenn deine Lokomotive 100 Punkte erreicht oder überschreitet, nimm die Punktekarte deiner Farbe und lege sie mit der Zahl 100 vor dir ab. Im sehr seltenen Fall, dass du 200 Punkte oder mehr erreichst, drehe die Punktekarte auf die Zahl 200.

Wer in der Summe aus erfüllten Zielkarten und gesammelten Ansichtskarten **die meisten Punkte** hat, **gewinnt** das Spiel. Bei einem **Gleichstand** gibt es mehrere Sieger.



Beispiel: Barbara hat am Spielende 15 Ansichtskarten und sortiert diese nach Häufigkeit. Von Hamburg hat sie 5 Karten gesammelt, erhält aber nur für 4 dieser Karten Punkte. Insgesamt erhält Barbara für ihre Ansichtskarten 38 Punkte.

Anzahl	Punkte	Gesamt
5 Karten	je 1 Punkt	4 Punkte
3 Karten	je 2 Punkte	6 Punkte
3 Karten	je 3 Punkte	9 Punkte
2 Karten	je 4 Punkte	8 Punkte
1 Karte	je 5 Punkte	5 Punkte
1 Karte	je 6 Punkte	6 Punkte
		38 Punkte

Die Reiseziele

Bei der Auswahl der Reiseziele für den Spielplan haben wir versucht, das *Miniatur Wunderland* möglichst originalgetreu darzustellen. Allerdings mussten wir aus Gründen der Produktionstechnik und Spielmechanik ein paar Abweichungen in Kauf nehmen. Alle in diesem Spiel verwendeten Fotos wurden selbstverständlich im *Miniatur Wunderland* aufgenommen.



Knuffingen

Startfeld: Knuffingen Hauptbahnhof

- 1: Schloss Löwenstein
- 2: Zeche
- 3: Feuerwache
- 4: Dinosaurierhaus
- 5: Autobahn
- 6: Löwenstein-Denkmal



Mitteldeutschland

- 7: Sonnenblumenfeld
- 8: Marktplatz
- 9: Hermann, der Cherusker
- 10: Arena (Romeo & Julia)
- 11: ICE-Brücke
- 12: Kirmes
- 13: Mount St. Pauli



Hamburg

- 14: Michel
- 15: Volksparkstadion
- 16: Landungsbrücken
- 17: Euro-Tunnel
- 18: Köhlbrandbrücke
- 19: Hamburg Hauptbahnhof
- 20: Lüneburger Heide
- 21: Tierpark Hagenbeck



Skandinavien

- 22: Schloss Egeskov
- 23: Bergvik Havn
- 24: Leuchtturm
- 25: Schleuse
- 26: Storebælt
- 27: Stabkirche Heddal
- 28: Kiruna



Amerika

- 29: Las Vegas
- 30: Cape Canaveral
- 31: Key West
- 32: Miami
- 33: Grand Canyon
- 34: Area 51
- 35: Mount Rushmore
- 36: Yosemite Park
- 37: Redwood Trees



Österreich

- 38: Gefängnis
- 39: Schauertalbrücke
- 40: Wendelberg
- 41: St. Wendel



Schweiz

- 42: Landwasserviadukt
- 43: Matterhorn
- 44: Lindt Schokoladenfabrik
- 45: Live Concert
- 46: Bankraub
- 47: Castello di Montebello



Airport & Bayern

- 48: Schloss Neuschwanstein
- 49: Flughafen-Terminal
- 50: Parkhaus
- 51: Start- und Landebahn
- 52: Flughafen-Feuerwehr

Impressum

Autor: Dirk Hillebrecht

Illustration: Jarek Nocoř

Grafikdesign: Jarek Nocoř, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur

Lizenzgeber: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und bei Stefan Malz.

Ein besonderer Dank des Verlags geht an Jeffrey D. Allers für seine thematische Inspiration.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de



Pegasus Spiele

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de





Introduction

Miniatur Wunderland is the world's largest model railway.

Game concept

The players travel through Wunderland, complete destination cards and collect postcards. The player who has the most points at the end of the game wins.

Before playing for the first time



This game comes with 32 stickers. If you wish, you can affix the stickers to the tokens to make them more pleasing to the eye. If doing so, please make sure that the colours of the stickers match those of the tokens!

You can, however, also play the game without the stickers. It is up to you whether you like Wunderland better with or without stickers.

Wunderland

A strategy game for 2-4 travellers for ages 8 and up. Developed by Dirk Hillebrecht.

Introduction

The world's largest model railway and one of Germany's biggest tourist attractions is located in Hamburg's old warehouse district (the so-called Speicherstadt): the *Miniatur Wunderland*. More than one million visitors a year immerse themselves in this world of dreams, illusions and the incredible. The Wunderland extends over 1,300 m², featuring different sections - from Scandinavia to the USA, from the sea to the summits of high peaks. And this world is still growing!

In Wunderland, you can experience many days and nights in a host of different regions around the globe - within a matter of hours. Whether you want to go gambling in Las Vegas, climbing in the Alps or you would rather row a boat on a Norwegian fjord, everything's possible in Wunderland.

Game concept

There are plenty of beautiful places and things to discover in Wunderland, which is why the people from Wunderland like to travel and see the many sights. As Wunderlanders are extremely communicative people, they generally travel in groups and rarely alone.

The players will accompany the Wunderlanders on their journeys. In the process, the players have to travel to specific destinations and collect plenty of postcards. The player who utilises other players' travel itineraries to his/her benefit and collects most points wins the game.

Components



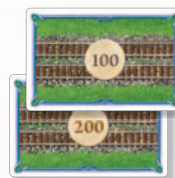
1 game board



20 destination cards



112 postcards



4 score cards
(in the 4 token colours)



32 tokens (8 discs each in 4 token colours)



32 stickers (8 each in 4 token colours)



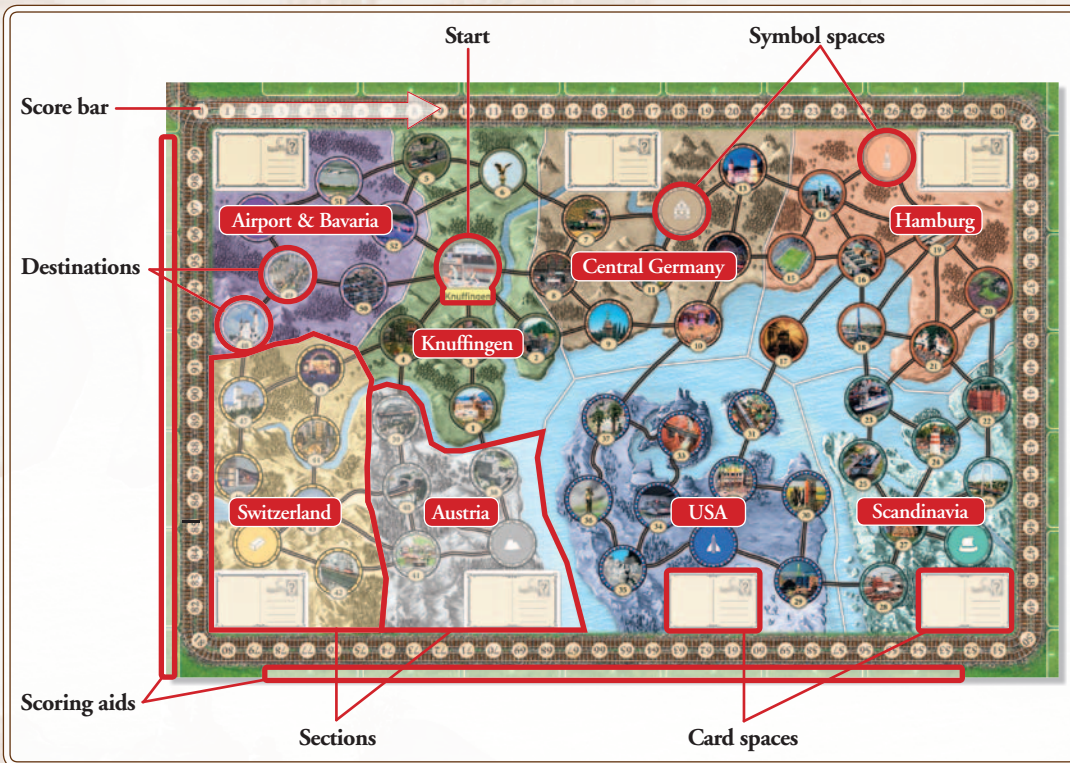
4 small locomotives (in the 4 token colours)



1 large locomotive (brown)



The game board



Please note

When you read the rules for the very first time, you should not pay attention to the texts on the red edge. They are only a brief summary of the rules, so that you can get started faster next time you play.

Setup

- Place the **game board** in the middle of the table. It features the 8 different **sections** of Wunderland and numerous **locations**. The locations with photos are **destinations**. You can collect postcards in the locations featuring **symbols**.
- Sort all **postcards** by **section** (different symbols) and make **7 stacks**. Place these stacks face up on the relevant **spaces** of the appropriate section.
- Shuffle the **destination cards** and lay the stack face down alongside the game board. All players draw **2 destination cards** and place them in front of themselves - face down. You may view your own destination cards whenever you wish.
- All players choose a **colour** and place **all 8 tokens** of their colour on the large **Start** marked “Knuffingen”.
- Place the small **locomotive** of your colour on **the zero (0) of the score bar**.
- Place the **score cards** of your colour alongside the game board, near the zero (0) of the score bar.
- The last player to travel with a suitcase is given the **large brown locomotive**.

Setup

Place game board on table

Place postcards on the corresponding spaces

Every player gets:

- 2 destination cards
- 8 tokens on Start
- 1 locomotive on zero (0)

Put the score cards aside

Determine which player goes first - this player gets the brown locomotive



Playing the game

The player who goes first takes his/her turn - the brown locomotive travels clockwise

Move as many of your own tokens from the same location 1 or 2 locations further

Fellow travellers can join you

Optional (only for the player whose turn it is):

- Complete destination cards
- Collect postcards

Playing the game

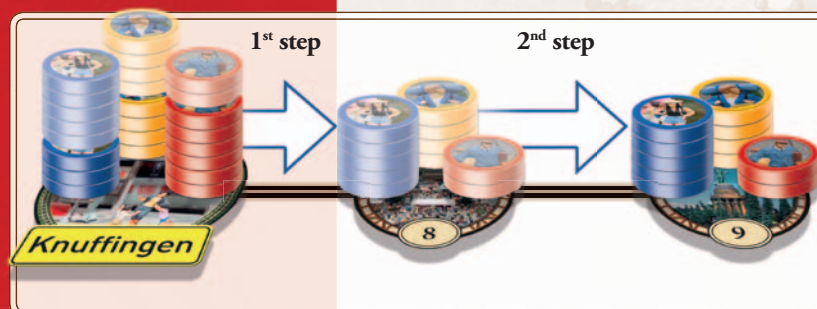
All players take turns. The player with the **brown locomotive** starts. After the first player has taken his/her turn, s/he passes the locomotive to the player at **his/her left**, whose turn it is next. Turns are taken **clockwise** until the end of the game. The brown locomotive always indicates whose turn it is.

Moving tokens

On your turn, you can move **one or more of your tokens** along the lines, from a location of your choice **one or two locations further**. You are free to choose how many tokens you want to move, as long as all tokens start in the same location and have the same destination. You **must** make a move, you may not waive it.

Travelling together is more fun: All other players - clockwise - now decide whether they want their tokens to **accompany your token**. In the process, each player can choose whether and how many of his/her tokens will travel with your token. Fellow travellers must be located at the same point of departure. And they must travel to the same location as the tokens of the player whose turn it is.

You may **complete destination cards** and **collect postcards** both before and after moving the tokens - provided it is your turn. Then, your turn ends. The next player is given the brown locomotive and takes his/her turn.



Example: It is Barbara's (blue) turn. She moves 5 of her 8 tokens from the Start - Knuffingen - 2 locations further, to destination 9. Georg (yellow) sits on her left and decides to have 4 of his tokens accompany her. Rita (red) only has 2 tokens accompany Barbara's tokens. While she would have liked to have placed 1 token on destination 8 to complete a destination card, she may not get off the train "en route" when accompanying someone but must travel all the way to destination 9. Then, it is Georg's turn.

Complete a destination card:

- Show destination card
- Return tokens from destinations to Start
- Move locomotive the corresponding number of points
- Take new destination card (not applicable after drawing the 4th card)

Completing destination cards

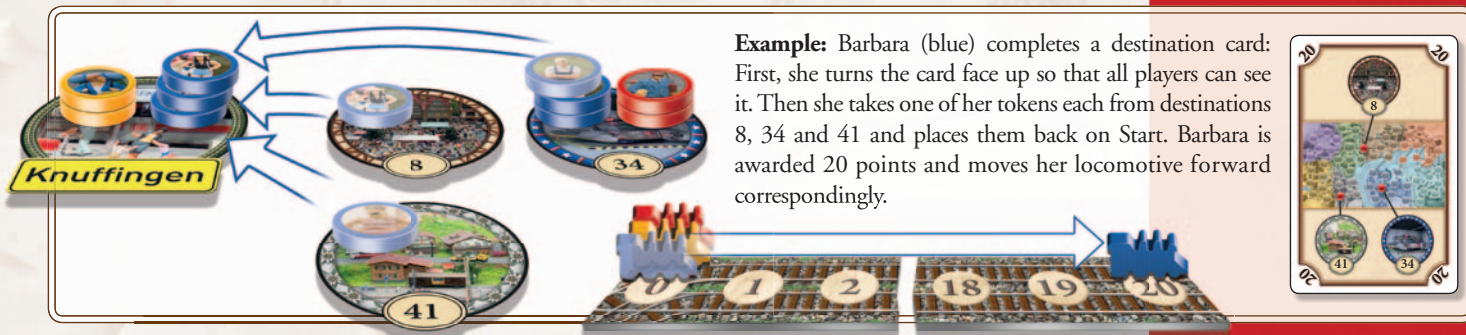
Wunderlanders like to plan their journeys ahead. When it is your turn you may complete as many **destination cards** as you wish. To do this, at least one of your tokens **must be on each** location shown on a destination card. Turn your destination card face up so that all players can see it. Then take **exactly one** of your tokens from **each** of the locations shown on the card and place it on **Start - Knuffingen**.

For each destination card you complete, you will be awarded the number of **points** shown in the corners of the card: 15 points for cards with 2 destinations, 20 points for cards with 3 destinations, 25 points for cards with 4 destinations. Move your **locomotive** forward the corresponding number of points on the **score bar**.

Completed destination cards remain **face up** in front of you. All players must always be able to see how many destination cards you have completed.



Then, draw a **new destination card** from the stack for each destination card you have completed and place it in front of you - face down. **Exception:** Once you complete your **fourth** destination card, do not draw a new card. The fifth destination card you hold is your last one.



Example: Barbara (blue) completes a destination card: First, she turns the card face up so that all players can see it. Then she takes one of her tokens each from destinations 8, 34 and 41 and places them back on Start. Barbara is awarded 20 points and moves her locomotive forward correspondingly.

Collecting postcards

Wunderlanders love postcards! When it is your turn you may collect as many **postcards** as you wish. To do so, one or more of your tokens must be located on a **symbol**. Place as many of your own tokens from as many symbols as you wish back on **Start - Knuffingen**. Take **one** postcard from the relevant card space for **each** token you place on Start.

Collect a postcard

- Return token from symbol space to Start
- Take a postcard

If one card space has already been emptied, you are out of luck. You cannot collect a postcard from there but can still return your tokens to Start, if you wish.

Place the postcards you have collected in front of you - **face down**. You may view them whenever you like. The more postcards from as many different sections as possible that you collect, the more points you are awarded at the end of the game.

Please note: While Wunderlanders love postcards they easily tire when they view too many postcards from the same area. You may collect as many postcards from each section as you like, however, you will only be awarded points in respect of a maximum of 4 cards per section!

Example: Barbara (blue) places 2 of her 3 tokens from the symbol for Switzerland (bar of gold) and 1 token from the symbol for Austria (mountain) back on Start. She collects 2 postcards from Switzerland and 1 from Austria.



End of the game

The game ends once a player:

- completes his/her 5th destination card (mandatory)
- has collected 7 different postcards (optional)

All players may still complete destination cards and collect postcards

Sort postcards by frequency; a maximum of 4 cards per symbol can be rated:

1. => 1 point per card
 2. => 2 points per card
 3. => 3 points per card
- etc.

Use the score card once you reach 100 or more points

The player with the most points wins

End of the game

The game ends after your turn if one of the two possible events occurs:

- You have completed your **fifth destination card**. The game ends immediately.
- You have collected **postcards from all 7 sections**. (The Wunderlanders do not collect postcards in Knuffingen - this is where they feel at home.) You may now turn them face up and end the game immediately. You may, however, also refrain from turning them face up and continue playing in order to complete even more destination cards or collect more postcards. As soon as it is your turn again, you can once more decide to turn your postcards face up, end the game or continue playing.

As soon as the game ends, no tokens may be moved. However, all players are given a last opportunity to **complete** as many **destination cards** as they wish and to **collect postcards**, if their tokens are on the respective spaces. If there are fewer postcards than required, the player who ends the game is given the first opportunity to collect postcards. The other players take turns clockwise.

Now, all players are awarded **points** for the **postcards** they have collected. To this end, sort your postcards by **section** (symbol). In the event of a tie, the order does not matter. You are awarded **1 point each** for each card from the section in which you collected **most** cards. You are awarded **2 points each** for each card from the section in which you collected the **second most** cards and **3 points each** for cards from the section with the **third most** cards, etc. (An example is shown on the next page.)

However, **per section, 4 cards - at most** - enter into this score. If you collected more than 4 postcards from a given section, you will not be awarded any points for excess cards.

Please note: Scoring aids can be found on the sides of the game board. Simply place the cards with the most frequent symbol on the left space on the edge of the game board in front of you, the cards with the second most frequent symbol on the space to the right of it, etc. If you have more than 4 cards featuring the same symbol, put the excess cards away. Now you can easily see how many points you are awarded for each postcard on the edge of the game board.

Move your **locomotive** forward the corresponding number of points on the **score bar**. If your locomotive reaches or exceeds 100 points, take your score card and place it in front of you with the 100 facing up. In the extremely rare case that you scored 200 or more points, flip the score card over so that the 200 faces up.

Whoever scored **most points** - the total of completed destination cards and postcards collected - **wins the game**. In the event of a **tie**, there is more than one winner.





Example: At the end of the game, Barbara has 15 postcards and sorts them by symbol. She collected 5 postcards from Hamburg but is only awarded points for 4 of these cards. Barbara is awarded a total of 38 points for her postcards.

	Number	Points	Total
	5 cards	1 point each	4 points
	3 cards	2 points each	6 points
	3 cards	3 points each	9 points
	2 cards	4 points each	8 points
	1 card	5 points each	5 points
	1 card	6 points each	6 points
			38 points

The destinations

In selecting the destinations for the game board, we attempted to depict the *Miniatur Wunderland* as true to the original as possible. For reasons related to production engineering and game mechanics, however, we have had to introduce some deviations. All photos used in this game were of course taken at the *Miniatur Wunderland*.



Knuffingen

Start: Knuffingen Central Station

- 1: Löwenstein Castle
- 2: Mine
- 3: Fire station
- 4: Dinosaur house
- 5: Autobahn
- 6: Löwenstein monument



Central Germany

- 7: Sunflower field
- 8: Marketplace
- 9: Hermann the Cheruscan
- 10: Arena (Romeo & Julia)
- 11: ICE bridge
- 12: Fair
- 13: Mount St. Pauli



Hamburg

- 14: St. Michaelis church
- 15: Volksparkstadion
- 16: St. Pauli Landing Stages
- 17: Eurotunnel
- 18: Köhlbrand Bridge
- 19: Hamburg Central Station
- 20: Lüneburg Heath
- 21: Tierpark Hagenbeck (zoo)



Scandinavia

- 22: Egeskov Castle
- 23: Bergvik Havn
- 24: Lighthouse
- 25: Lock
- 26: Storebælt
- 27: Heddal stave church
- 28: Kiruna



USA

- 29: Las Vegas
- 30: Cape Canaveral
- 31: Key West
- 32: Miami
- 33: Grand Canyon
- 34: Area 51
- 35: Mount Rushmore
- 36: Yosemite Park
- 37: Redwood trees



Austria

- 38: Prison
- 39: Schauertal Bridge
- 40: Wendel Mountain
- 41: St. Wendel



Switzerland

- 42: Landwasser Viaduct
- 43: Matterhorn
- 44: Lindt chocolate factory
- 45: Live concert
- 46: Bank robbery
- 47: Castello di Montebello



Airport & Bavaria

- 48: Neuschwanstein Castle
- 49: Airport terminal
- 50: Multi-storey car park
- 51: Runway
- 52: Airport fire brigade

Credits

Author: Dirk Hillebrecht

Illustrations: Jarek Nocoñ

Graphic design: Jarek Nocoñ, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Board Game Agency

Licensor: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Translation: Maximum Translations GmbH

The publisher and author wish to thank all test players and Stefan Malz.

Our special thank you goes to Jeffrey D. Allers for his thematic inspiration.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Germany.
All rights reserved. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Introduction

Le *Miniatur Wunderland* est le plus grand chemin de fer miniature du monde.

L'idée du jeu

Les joueurs voyagent à travers le Wunderland, remplissent des cartes cibles et collectionnent des cartes postales. C'est à celui qui, à la fin, dispose du plus grand nombre de points qui gagne.

Wunderland

Un jeu de tactique pour 2 à 4 voyageurs à partir de 8 ans de Dirk Hillebrecht.

Introduction

Dans le quartier Speicherstadt de Hambourg, directement sur l'Elbe, se trouve le plus grand chemin de fer miniature du monde et l'une des plus grandes attractions touristiques d'Allemagne : le *Miniatur Wunderland*. Plus d'un million de visiteurs plonge chaque année dans ce monde fait de rêves, d'illusions et de l'insaisissable. Le Wunderland s'étend sur plus de 1 300 m² dans ses différentes zones, allant de la Scandinavie jusqu'aux USA, de la cote jusqu'à la haute montagne. Et ce monde ne cesse de s'agrandir !

Dans le Wunderland on vit – en quelques heures seulement – beaucoup de jours et de nuits dans les régions les plus diverses de notre terre. Flamber à Las Vegas, escalader les Alpes ou canoter dans les fjords norvégiens – au Wunderland, tout est possible.

L'idée du jeu

Au Wunderland, il y a beaucoup de jolis lieux et choses à découvrir. C'est pourquoi, les habitants du Wunderland aiment bien voyager et visiter leurs nombreuses curiosités. Et étant donné que les habitants du Wunderland sont des gens très communicatifs, c'est rare qu'ils voyagent tout seuls, la plupart du temps, ils se déplacent en groupes.

Les joueurs accompagnent les habitants du Wunderland au cours de leurs voyages. Ils doivent alors atteindre des destinations précises ainsi que collectionner de nombreuses cartes postales. C'est celui qui profite habilement des voyages des autres joueurs en collectionnant le maximum de points qui gagne au jeu.

Avant la première partie



Ce jeu comporte 32 autocollants. Vous pouvez coller les autocollants sur les pions pour les animer un peu. Veillez à ce que les couleurs des autocollants soient assorties aux disques !

Mais le jeu fonctionne aussi sans aucun problème sans les autocollants. À vous de décider si vous préférez le Wunderland sans ou avec autocollants.

Matériel du jeu



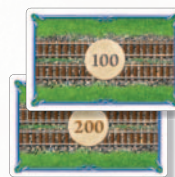
1 plan du jeu



20 cartes cibles



112 cartes postales



4 cartes points
(en 4 couleurs)



32 pions (respectivement 8 pions en 4 couleurs)



32 autocollants
(respectivement 8 pions en 4 couleurs)



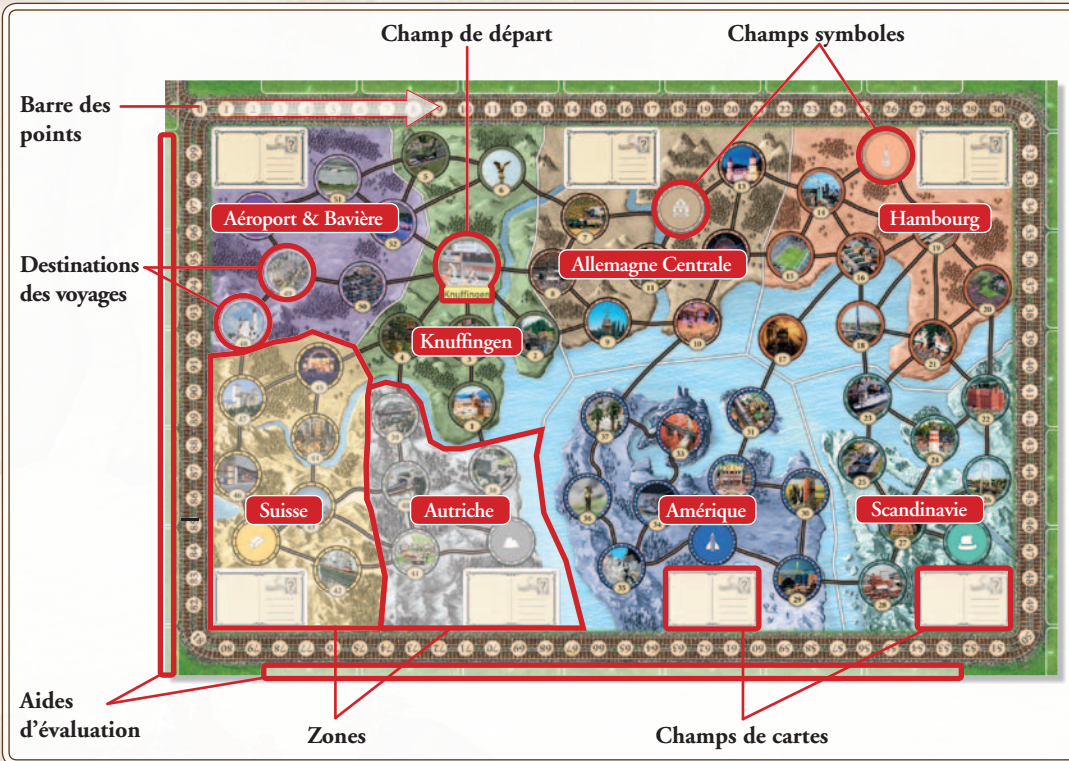
4 petites locomotives (en 4 couleurs)



1 grande locomotive (marron)



Le plan du jeu



Information

Si vous lisez cette instruction pour la première fois, merci de ne pas tenir compte des textes dans la barre en marge. Elles servent de sommaire d'instruction pour se remettre rapidement au jeu pour les parties ultérieures.

Préparation du jeu

- Posez le **plan du jeu** au centre de la table. Il représente le Wunderland avec ses **8 zones** différentes ainsi qu'une multitude de **lieux**. Les lieux avec leurs photos sont des **destinations de voyage**. Les lieux aux **champs symboles** vous permettent de collectionner des cartes postales.
- Triez toutes les **cartes postales** en fonction des **zones** (symboles différents) et constituez **7 piles**. La face image tournée vers le haut, placez ces piles sur les différents **champs cartes** du plan du jeu dans la zone correspondante.
- Mélangez les **cartes cibles** et posez-les en **pile** retournée à côté du plan du jeu. Chacun des joueurs tire **2 cartes cibles** et les pose devant lui, retournées. Vous pouvez consulter vos propres cartes cibles à tout moment.
- Chacun des joueurs choisit une **couleur joueur** et place **tous les 8 pions** de sa couleur sur le grand **champ de départ** au panneau « **Knuffingen** ».
- Placez les petites **locomotives** de votre couleur sur le **champ 0 de la barre des points**.
- Placez les **cartes points** de vos couleurs à côté du plan, à proximité du champ 0 de la barre des points.
- C'est celui qui est le dernier à voyager avec une valise qui reçoit la **grande locomotive marron**.

Préparation du jeu

Déployer le plan du jeu

Placer les cartes postales sur les champs correspondants

Chacun des joueurs reçoit :

- 2 cartes cibles
- 8 pions sur le champ de départ
- 1 locomotive sur le champ 0

Mettre de côté les cartes des points

Déterminer le premier joueur, c'est lui qui reçoit la locomotive marron



Déroulement du jeu

Le premier joueur commence, la locomotive marron se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacer un nombre quelconque de ses propres pions du même lieu d'1 ou de 2 lieux plus loin

Les autres joueurs peuvent se joindre au voyage

En option (seulement pour celui dont c'est le tour) :

- remplir les cartes cibles
- collectionner les cartes postales

Déroulement du jeu

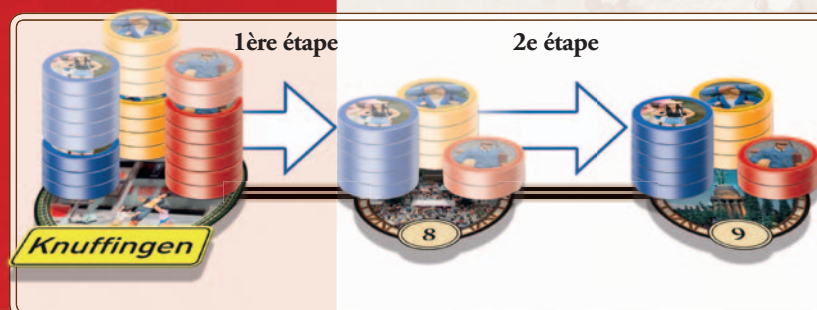
Tous les joueurs jouent **les uns après les autres**. C'est le joueur qui a la **locomotive marron** qui commence. Après avoir joué, il passe la locomotive à son **voisin à gauche** dont c'est alors le tour de jouer. C'est ainsi que le jeu se poursuit tour à tour **dans le sens des aiguilles d'une montre** jusqu'à la fin du jeu. La locomotive marron indique alors toujours le joueur dont c'est le tour.

Déplacer les pions

Lorsque c'est ton tour, tu fais **avancer un ou deux pions** de ta couleur d'un lieu de ton choix le long des lignes **d'1 ou de 2 lieux**. Tu peux choisir librement le nombre de pions tant que tous les pions démarrent du même lieu pour la même destination. Tu **dois impérativement** faire un mouvement, tu ne peux pas y renoncer.

Voyager en groupe est plus convivial : tous les joueurs décident alors, tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, si leurs pions doivent **être du voyage**. Chacun des joueurs peut alors décider librement si et combien de ses pions doivent être du voyage. Tous les co-voyageurs doivent se trouver au même point de départ. Et ils doivent se rendre au même lieu que les pions du joueur dont c'est le tour.

Tant que c'est ton tour, tu peux **remplir des cartes cibles** et **collectionner des cartes postales** avant et après le déplacement des pions. Ainsi se termine ton tour. Le joueur suivant reçoit la locomotive marron et déplace son pion.



Exemple : C'est le tour de Barbara (bleu). Elle fait avancer 5 de ses 8 pions du champ de départ Knuffingen de 2 lieux en direction de la destination du voyage 9. Georg (jaune) est assis à sa gauche et décide de joindre 4 de ses pions au voyage. Rita (rouge) joint seulement 2 de ses pions au voyage. Elle aurait, certes, aimé placer 1 pion sur la destination du voyage 8, pour remplir une carte cible, mais en se joignant à un voyage, elle ne peut pas « descendre » en cours de route, mais doit, elle aussi, se rendre au champ 9. Ensuite, c'est le tour de Georg.

Remplir les cartes cibles :

- retourner la carte cible
- remettre les pions des champs cibles sur le champ de départ
- tirer des points à l'aide de la locomotive
- prendre une nouvelle carte cible (caduc après la 4e carte)

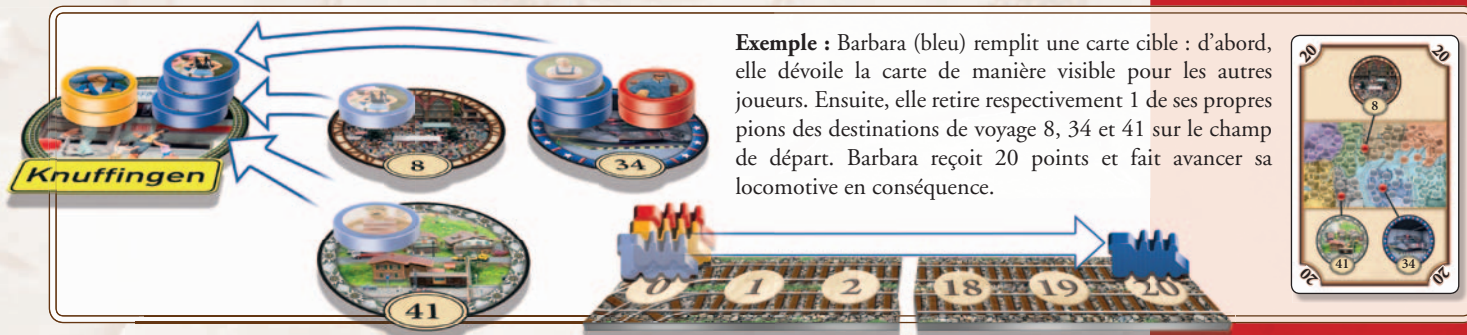
Remplir des cartes cibles

Les habitants du Wunderland aiment bien projeter leurs destinations d'avance. Lorsque c'est ton tour, tu es en droit de remplir un nombre quelconque de **cartes cibles**. Pour ce faire, au moins un de tes pions doit se trouver dans **chacun** des lieux représenté sur une carte cible. Retourne ta carte cible de sorte que tous les joueurs peuvent la voir. Ensuite, retire **un** de tes pions de **chacun** des lieux qui y sont représentés et mets les pions sur le **champ de départ** à Knuffingen.

Pour chacune des cartes cibles remplies, tu recevras le nombre de **points** indiqué dans les coins : 15 points pour les cartes à 2 destinations, 20 points pour les cartes à 3 destinations, 25 points pour les cartes à 4 destinations. Fais avancer en conséquence la **locomotive** de ta couleur sur la **barre des points**.

Les cartes cibles remplies restent devant toi, la face cible **découverte**. Tous les joueurs doivent à tout moment être en mesure de voir le nombre de cartes cibles que tu as rempli.

Par la suite, tu retires, pour chaque carte cible remplie, une **nouvelle carte cible** de la pile à la face cachée et que tu poses devant toi, la face cachée. **Exception** : lorsque tu remplis ta **quatrième** carte cible, tu ne retires plus aucune nouvelle carte. La cinquième carte cible dans ta main est ta dernière carte.



Exemple : Barbara (bleu) remplit une carte cible : d'abord, elle dévoile la carte de manière visible pour les autres joueurs. Ensuite, elle retire respectivement 1 de ses propres pions des destinations de voyage 8, 34 et 41 sur le champ de départ. Barbara reçoit 20 points et fait avancer sa locomotive en conséquence.

Collectionner des cartes postales

Les habitants du Wunderland aiment les cartes postales ! Lorsque c'est ton tour, tu peux collectionner un nombre quelconque de **cartes postales**. À cet effet, un ou plusieurs de tes pions doivent se trouver sur des **champs symboles**. Retire un nombre quelconque de tes propres pions de ton choix d'un nombre quelconque de champs symboles sur le **champ de départ** à Knuffingen. Pour **chacun** des pions retirés, tu prendras **une** carte postale du champ de carte concerné.

Si un champ de carte est déjà vide, tant pis pour toi. Tu ne peux plus y recevoir de cartes postales, mais tu peux toujours remettre tes pions sur le champ de départ, si tu le veux.

Tu poses les cartes postales collectionnées devant toi, la face **cachée**. Tu peux les consulter à tout moment. Plus tu collectionnes de cartes postales d'un nombre maximum de zones, plus tu recevras de points à la fin du jeu.

Information : Les habitants du Wunderland aiment, certes, les cartes postales, mais ils s'ennuient aussi vite, s'ils regardent trop de cartes de la même région. Il est vrai que tu peux collectionner un nombre quelconque de cartes postales de chaque zone, mais à la fin, tu ne recevras des points que pour un maximum de 4 cartes par zone !

Exemple : Barbara (bleu) remet 2 de ses 3 pions du champ symbole de la Suisse (barre en or) ainsi qu'1 pion du champ symbole de l'Autriche (mont) sur le champ de départ. Elle prend alors 2 cartes postales de la Suisse et 1 de l'Autriche.



Collectionner des cartes postales :

- remettre le pion du champ symbole sur le champ de départ
- prendre une carte postale

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur :

- remplit sa 5e carte cible (obligatoire)
- a collectionné 7 cartes postales différentes (en option)

Tous les joueurs ont encore le droit de remplir des cartes cibles et collectionner des cartes postales

Trier les cartes postales en fonction de leur fréquence, faire valoir au maximum 4 cartes par symbole :

1. => 1 point par carte
 2. => 2 points par carte
 3. => 3 points par carte
- ect.

Prendre la carte points si 100 points ou davantage

C'est à celui qui a obtenu le plus grand nombre de points qui gagne

Fin du jeu

Le jeu se termine après ton intervention dans l'un des deux cas suivants :

- Tu as rempli ta **cinquième carte cible**. Le jeu est immédiatement terminé.
- Tu as collectionné des **cartes postales en provenance de toutes les 7 zones**. (Les habitants de Knuffingen ne collectionnent pas de cartes postales, ils s'y sentent chez eux.) Tu peux alors les dévoiler et ainsi terminer le jeu immédiatement. Mais tu peux également renoncer à dévoiler tes cartes et continuer à jouer pour éventuellement remplir davantage de cartes cibles ou de collectionner davantage de cartes postales. Dès que ce sera ton tour la prochaine fois, tu pourras décider de nouveau de dévoiler tes cartes postales et de terminer le jeu ou de continuer.

Une fois le jeu terminé, vous ne pouvez plus déplacer de pions. Mais chacun des joueurs peut **remplir** une dernière fois un nombre quelconque de **cartes cibles** et **collectionner des cartes postales** tant que ses pions se trouvent sur les champs associés. Si le nombre de cartes postales nécessaires ne suffit pas, c'est alors d'abord au joueur ayant terminé le jeu de prendre des cartes postales. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les joueurs reçoivent alors des **points** pour les **cartes postales** collectionnées. Pour ce faire, trie tes cartes selon la **fréquence** des **zones** (symboles). En cas d'égalité, l'ordre chronologique ne compte pas. Tu recevras **1 point** pour chaque carte de la zone de laquelle tu as collectionné **le plus grand nombre de cartes**. Tu recevras **2 points** pour chaque carte de la zone **où le nombre de cartes collectionnées en deuxième position dans l'ordre décroissant**, et **3 points** pour celle en **troisième position du même ordre**, etc. (Tu en trouveras un exemple à la page suivante.)

Tu ne pourras toutefois présenter dans cette évaluation qu'un **maximum de 4 cartes** par zone. Si tu as collectionné plus de 4 cartes pour une zone, tu ne recevras pas de points pour les cartes supplémentaires.

Information : Les côtés latéraux du plan du jeu comportent de petites **aides à l'évaluation**. Il te suffit de poser les cartes comportant tes symboles les plus fréquents sur le champ gauche de ton côté du plan du jeu, les cartes comportant tes symboles à la fréquence suivante sur le champ à droite, juste à côté, etc. Si tu as plus de 4 cartes pour un symbole, tu mets les cartes superflues de côté. Tu peux alors, pour chacune des cartes postales sur le bord du plan du jeu, lire le nombre de points qu'elle te rapporte.

Fais avancer la **locomotive** de ta couleur sur la **barre des points** en conséquence. Si ta locomotive atteint ou dépasse les 100 points, prends la carte des points de ta couleur et pose-la devant toi, avec le chiffre 100. Dans le cas très rare où tu atteints les 200 points ou plus, tourne la carte des points au chiffre 200.

C'est à celui qui dispose du **plus grand nombre de points** constitués par des cartes cibles remplies et les cartes postales collectionnées qui **gagne** au jeu. En cas d'**égalité**, il y a plusieurs vainqueurs.



Exemple : À la fin du jeu, Barbara a 15 cartes postales et les trie en fonction de leur fréquence. Elle a collectionné 5 cartes de Hambourg, mais ne recevra des points que pour 4 de ces cartes. Au total, Barbara recevra 38 points pour ses cartes postales.

	Nombre	Points	Total
	5 cartes	Respect. 1 point	4 points
	3 cartes	Respect. 2 points	6 points
	3 cartes	Respect. 3 points	9 points
	2 cartes	Respect. 4 points	8 points
	1 carte	Respect. 5 points	5 points
	1 carte	Respect. 6 points	6 points
			38 points

Les destinations de voyage

Nous nous sommes efforcés, lors du choix des destinations du voyage, de représenter le *Miniatur Wunderland* aussi fidèlement que possible. Pour des raisons techniques de la production et du mécanisme du jeu, toutefois, nous avons dû accepter certaines dérogations. Bien entendu, toutes les photos utilisées dans ce jeu ont été prises au *Miniatur Wunderland*.



Knuffingen

Champ de départ : Gare principale de Knuffingen

- 1: Château de Löwenstein
- 2: Mine
- 3: Caserne des pompiers
- 4: Bâtiment des dinosaures
- 5: Autoroute
- 6: Monument Löwenstein



Allemagne Centrale

- 7: Champ de tournesols
- 8: Place du marché
- 9: Hermann, le Chérusque
- 10: Arène (Roméo & Juliette)
- 11: Pont ICE
- 12: Kermesse
- 13: Mount St. Pauli



Hambourg

- 14: Michel
- 15: Stade « Volksparkstadion »
- 16: Appontements « Landungsbrücken »
- 17: Eurotunnel
- 18: Pont Köhlbrandbrücke
- 19: Gare principale de Hambourg
- 20: Lüneburger Heide
- 21: Zoo de Hagenbeck



Scandinavie

- 22: Château d'Egeskov
- 23: Bergvik Havn
- 24: Phare
- 25: Écluse
- 26: Storebælt
- 27: Église bois-debout Heddal
- 28: Kiruna



Amérique

- 29: Las Vegas
- 30: Cape Canaveral
- 31: Key West
- 32: Miami
- 33: Grand Canyon
- 34: Area 51
- 35: Mont Rushmore
- 36: Parc national de Yosemite
- 37: Les arbres géants du parc national Redwood



Autriche

- 38: Prison
- 39: Pont Schauertalbrücke
- 40: Mont Wendelberg
- 41: St. Wendel



Suisse

- 42: Viaduc « Landwasserviadukt »
- 43: Mont Cervin
- 44: Usine de chocolat Lindt
- 45: Concert en direct
- 46: Hold-up
- 47: Castello di Montebello



Aéroport & Bavière

- 48: Château de Neuschwanstein
- 49: Terminal d'aéroport
- 50: Parking à étages
- 51: Piste de décollage et d'atterrissage
- 52: Pompiers de l'aéroport

Mentions légales

Auteur : Dirk Hillebrecht

Illustration : Jarek Nocoń

Graphisme : Jarek Nocoń, Hans-Georg Schneider

Réalisation : Thygra Board Game Agency

Donneur de licence : Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Traduction : Maximum Translations GmbH

L'éditeur et l'auteur remercient tous les joueurs test et Stefan Malz.

L'éditeur adresse un grand merci à Jeffrey D. Allers pour son inspiration du thème.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Droits d'auteur © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne.
Tous droits réservés. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Introducción

Miniatur Wunderland es la mayor maqueta ferroviaria del mundo.

Concepto del juego

Los jugadores viajan a través de Wunderland, alcanzan los destinos fijados en sus cartas y reúnen tarjetas postales. Quien tenga más puntos al final, gana la partida.

Wunderland

Un juego de estrategia para 2-4 viajeros a partir de 8 años, creado por Dirk Hillebrecht.

Introducción

A la orilla del Elba, en la Ciudad Almacén de Hamburgo, se encuentra la mayor maqueta ferroviaria del mundo y una de las principales atracciones turísticas de Alemania: *Miniatur Wunderland*. Más de un millón de visitantes se acercan cada año a este mundo de ensueño, ilusión y maravilla. Wunderland se extiende sobre más de 1.300 m² repartidos en diferentes sectores, que van desde Escandinavia hasta Estados Unidos, desde la costa hasta la alta montaña. ¡Y este mundo no para de crecer!

En Wunderland se pueden vivir en pocas horas múltiples días y noches en las regiones más diversas de la Tierra. Jugar en Las Vegas, escalar en los Alpes o remar en los fiordos noruegos: todo es posible en Wunderland.

Concepto del juego

Wunderland es una tierra repleta de hermosos lugares y cosas por descubrir. Es por eso que a sus habitantes les encanta viajar y visitar sus innumerables atracciones. Y como además son personas muy sociables, rara vez viajan solos: prefieren hacerlo en grupo.

Los jugadores acompañarán a los habitantes de Wunderland en sus viajes para ayudarles a alcanzar los destinos fijados y reunir muchas tarjetas postales. Aquel que sepa aprovechar los viajes de los demás jugadores y acumule más puntos, ganará la partida.

Antes de empezar a jugar



Este juego incluye 32 pegatinas, que se pueden pegar sobre las fichas para darles un toque especial. Al hacerlo, hay que prestar atención a que coincidan los colores de las pegatinas y las fichas.

No obstante, el juego funciona perfectamente sin pegatinas. Tú decides si quieres jugar a Wunderland con o sin pegatinas.

Elementos del juego



1 tablero



20 cartas de destino



112 tarjetas postales



4 cartas de puntuación (de los 4 colores de los jugadores)



32 fichas (8 discos de cada uno de los 4 colores de los jugadores)



32 pegatinas (8 de cada uno de los 4 colores de los jugadores)



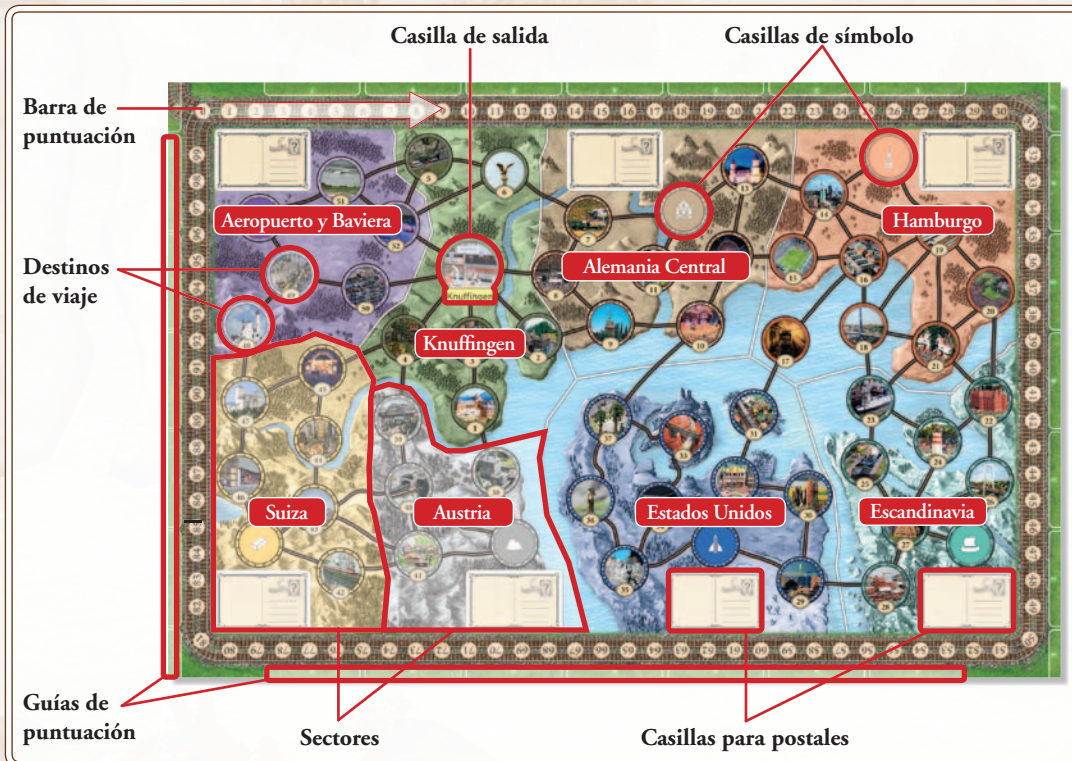
4 locomotoras pequeñas (de los 4 colores de los jugadores)



1 locomotora grande (marrón)



El tablero



Nota

Si estás leyendo estas instrucciones por primera vez, no necesitas prestar atención a los textos de los márgenes. Estos sirven de resumen de las instrucciones para recordar rápidamente el funcionamiento del juego en próximas partidas.

Preparación del juego

- Coloca el **tablero** en el centro de la mesa. En este se muestra Wunderland con sus 8 diferentes **sectores**, así como múltiples **lugares**. Los lugares con fotografía representan **destinos de viaje**. En las **casillas de símbolo** podréis reunir tarjetas postales.
- Clasifica las **tarjetas postales** por **sectores** (diferentes símbolos) y forma con ellas **7 mazos**. Coloca estos mazos con las imágenes hacia arriba en las **casillas para postales** de los sectores correspondientes del tablero.
- Baraja las **cartas de destino** y coloca el **mazo** boca abajo junto al tablero. Cada jugador extrae **2 cartas de destino** y las coloca boca abajo ante sí. Se pueden ver las cartas de destino propias en todo momento.
- Cada jugador elige un color y coloca las **8 fichas** correspondientes en la **casilla de salida** grande con el letrero “**Knuffingen**”.
- Cada jugador coloca la **locomotora** pequeña de su color sobre la **casilla 0 de la barra de puntuación**.
- Se colocan las **cartas de puntuación** junto al tablero, cerca de la casilla 0 de la barra de puntuación.
- La última persona que haya viajado con una maleta, recibe la **locomotora grande de color marrón**.

Preparación del juego

Se despliega el tablero.

Se colocan las tarjetas postales en las casillas correspondientes.

Cada jugador recibe lo siguiente:

- 2 cartas de destino.
- 8 fichas en la casilla de salida.
- 1 locomotora en la casilla 0.

Se colocan aparte las cartas de puntuación.

Se determina qué jugador empieza y se le da la locomotora marrón.



Mecánica del juego

El primer jugador empieza, para luego pasar la locomotora al siguiente a su izquierda.

Quien tiene el turno mueve tantas fichas como quiera de un mismo lugar hasta 1 o 2 lugares de distancia.

Los demás jugadores pueden unirse al viaje.

Opcional (solo para quien tiene el turno):

- Completar cartas de destino.
- Reunir tarjetas postales.

Mecánica del juego

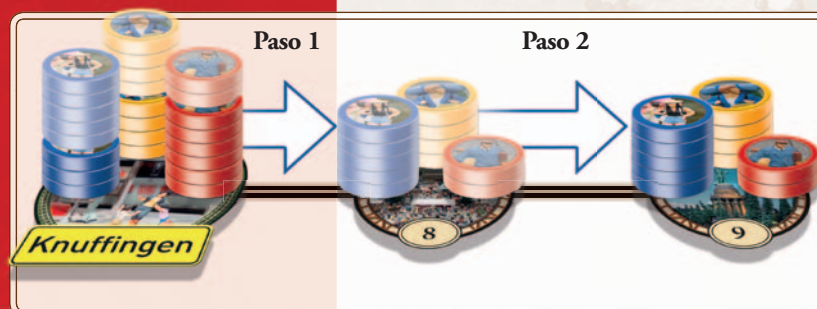
Se juega **por turnos**. Empieza el jugador que tiene la **locomotora marrón**. Tras su turno, este le entrega la locomotora al **jugador situado a su izquierda**, que tiene ahora el turno. Se continúa así, **en el sentido de las agujas del reloj**, hasta finalizar la partida. La locomotora marrón indica siempre quién tiene el turno.

Mover las fichas

Cuando te llega el turno, mueves **una o más fichas** de tu color desde un lugar de tu elección **hasta 1 o 2 lugares de distancia** que estén conectados por las líneas. Puedes elegir libremente cuántas fichas mueves, siempre que todas las fichas salgan del mismo lugar y lleguen también al mismo lugar. Debes mover **obligatoriamente**, no puedes dejar de hacerlo.

Viajar en compañía siempre es más entretenido: ahora todos los jugadores deciden, por turnos y en el sentido de la agujas del reloj, si quieren que sus fichas **se unan al viaje**. Cada jugador decide libremente si quiere unirse al viaje y con cuántas fichas. Solo pueden unirse aquellas fichas que se encuentren en el mismo lugar de salida, y deben viajar hasta el mismo lugar que las fichas del jugador que tiene el turno.

Siempre que tengas el turno, puedes **completar cartas de destino** y **reunir tarjetas postales**, tanto antes como después de mover tus fichas. Una vez hecho esto, termina tu turno. El siguiente jugador recibe la locomotora marrón y tiene el turno.



Ejemplo: Bárbara (azul) tiene el turno. Mueve 5 de sus 8 fichas dos lugares, desde la casilla de salida de Knuffingen hasta el destino de viaje 9. A su izquierda se sienta Jorge (amarillo), que decide que 4 de sus fichas se unan al viaje. Rita (rojo) decide unirse con solo 2 fichas. Hubiese preferido colocar una ficha en el destino de viaje 8 para completar una carta de destino, pero al unirse a un viaje no puede “bajarse” a medio camino, sino que debe llegar también hasta la casilla 9. A continuación, el turno pasa a Jorge.

Completar cartas de destino:

- Se vuelve hacia arriba la carta de destino.
- Se devuelven las fichas de las casillas de destino a la de salida.
- Se avanzan los puntos correspondientes con la locomotora.
- Se toma una nueva carta de destino (hasta la cuarta carta).

Completar cartas de destino

A los habitantes de Wunderland les gusta planificar sus viajes con antelación. Cuando tienes el turno, puedes completar todas las **cartas de destino** que quieras. Para ello, debe hallarse al menos una de tus fichas en **cada** uno de los lugares mostrados en la carta de destino. Vuelve tu carta de destino hacia arriba para que todos puedan verla. A continuación, toma **únicamente una** de tus fichas de **cada** lugar mostrado en la carta, y vuelve a colocarla en la **casilla de salida** de Knuffingen.

Por cada carta de destino completada recibirás la cantidad de **puntos** indicada en sus esquinas: 15 puntos por cartas con 2 lugares de destino, 20 puntos por cartas con 3 lugares de destino, 25 puntos por cartas con 4 lugares de destino. Avanza con la **locomotora** de tu color el número correspondiente de casillas en la **barra de puntuación**.

Las cartas de destino completadas se quedan **boca arriba** delante de ti. Todos los jugadores deben poder saber en todo momento cuántas cartas de destino llevas completadas.



A continuación, debes extraer del mazo que está boca abajo una nueva **carta de destino** por cada carta de destino completada, y colocarla boca abajo delante de ti. **Excepción:** una vez completada tu **cuarta** carta de destino, dejas de extraer nuevas cartas. La quinta carta de destino en tu mano es la última.



Reunir tarjetas postales

A los habitantes de Wunderland les encantan las tarjetas postales. Cuando tengas el turno, puedes reunir todas las **tarjetas postales** que quieras. Para ello, una o más de tus fichas deben encontrarse en las **casillas de símbolo**. Devuelve cuantas fichas quieras de todas las casillas de símbolo que quieras a la **casilla de salida** de Knuffingen. Por **cada** ficha que devuelvas, tomas **una** tarjeta postal de la correspondiente casilla para tarjetas.

Si la casilla para tarjetas ya está vacía, has tenido mala suerte: de ahí ya no podrás llevarte más tarjetas postales, aunque sí puedes devolver tus fichas a la casilla de salida si lo deseas.

Debes colocar delante de ti y **boca abajo** las tarjetas postales que vayas reuniendo. Puedes verlas en todo momento. Cuantas más tarjetas postales del mayor número posible de sectores consigas reunir, más puntos recibirás al final de la partida.

Nota: A nuestros viajeros les gustan las tarjetas postales, pero también les aburre contemplar demasiadas tarjetas de la misma región. Así que puedes reunir tantas tarjetas postales como quieras, pero al final solo recibirás puntos por 4 tarjetas de cada sector.

Ejemplo: Bárbara (azul) devuelve a la casilla de salida 2 de sus 3 fichas de la casilla de símbolo de Suiza (lingote de oro) y 1 ficha de la casilla de símbolo de Austria (montaña). A cambio, toma 2 tarjetas postales de Suiza y 1 de Austria.



Reunir tarjetas postales:

- Se devuelve la ficha de una casilla de símbolo a la casilla de salida.
- Se toma una tarjeta postal.

Fin de la partida

La partida acaba en cualquiera de estos casos:

- Un jugador completa sus 5 cartas de destino (fin automático).
- Un jugador ha reunido 7 tarjetas postales diferentes (fin opcional).

Todos los jugadores pueden volver a completar cartas de destino y reunir tarjetas postales.

Las tarjetas postales se clasifican según su frecuencia, con un máximo de 4 cartas por símbolo:

- 1^{er} símbolo => 1 punto por carta
 - 2^o símbolo => 2 puntos por carta
 - 3^{er} símbolo => 3 puntos por carta
- Y así sucesivamente.

Se utiliza la carta de puntuación si se alcanzan o superan los 100 puntos.

Quien más puntos tenga, gana.

Fin de la partida

La partida termina al cabo de tu turno si se da alguno de los dos casos siguientes:

- Has completado tu **quinta carta de destino**. La partida termina inmediatamente.
- Has reunido **tarjetas postales de los 7 sectores** (los habitantes de Wunderland no reúnen postales en Knuffingen, pues ahí se sienten en casa). Ahora puedes volverlas hacia arriba, con lo que la partida termina inmediatamente. También puedes, no obstante, optar por no hacerlo y seguir jugando, por ejemplo para completar nuevas cartas de destino o reunir más tarjetas postales. Cuando vuelvas a tener el turno, podrás decidir de nuevo si vuelves tus cartas hacia arriba y terminas la partida, o bien sigues jugando.

Una vez terminada la partida, no podéis volver a mover vuestras fichas. Sin embargo, cada jugador puede, por última vez, **completar** todas las **cartas de destino** y reunir todas las **tarjetas postales** que quiera, siempre que sus fichas se hallen en las casillas correspondientes. Si hay menos tarjetas postales de las necesarias, el jugador que ha terminado la partida tendrá prioridad a la hora de llevárselas. Los demás jugadores lo harán por turnos y en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación, todos los jugadores reciben **puntos** por las **tarjetas postales** que han reunido. Para ello, clasifica tus tarjetas postales según la **frecuencia** de los **sectores** (símbolos). En caso de tener la misma cantidad de tarjetas de dos sectores, el orden es indiferente. Por cada tarjeta de aquel sector del que **mayor cantidad** de tarjetas hayas reunido, recibes **1 punto**; por cada tarjeta del **segundo sector con mayor cantidad**, recibes **2 puntos**; por cada tarjeta del **tercer sector con mayor cantidad**, recibes **3 puntos**, y así sucesivamente (puedes ver un ejemplo en la siguiente página).

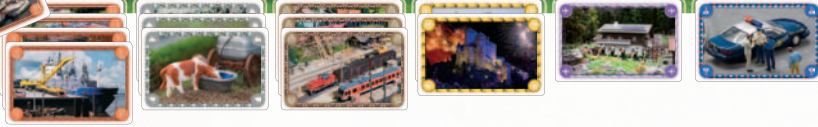
En cualquier caso, solo podrás utilizar **un máximo de 4 tarjetas postales por sector** para esta forma de puntuar. Si has reunido más de 4 tarjetas de un sector, no recibirás ningún punto por las tarjetas sobrantes.

Nota: En los bordes del tablero hay unas pequeñas **guías de puntuación**. Tan solo tienes que colocar las tarjetas postales del símbolo más frecuente en la casilla izquierda de tu lateral, las tarjetas del segundo símbolo más frecuente en la siguiente casilla a la derecha, y así sucesivamente. Si tienes más de 4 tarjetas de un mismo símbolo, desechas las sobrantes. Ahora puedes leer en el borde del tablero cuántos puntos te da cada una de tus tarjetas postales.

Avanza con la **locomotora** de tu color tantas casillas de la **barra de puntuación** como corresponda. Si tu locomotora alcanza o supera los 100 puntos, toma la carta de puntuación de tu color y colócala delante de ti con el número 100 hacia arriba. En el improbable caso de que alcances o superes los 200 puntos, vuelve hacia arriba la cara de la carta de puntuación con el número 200.

Quien logre acumular **la mayor cantidad de puntos** de la suma de cartas de destino completadas y tarjetas postales reunidas, **gana** la partida. En caso de **empate**, habrá más de un vencedor.





Ejemplo: Bárbara termina la partida con 15 tarjetas postales y las ordena por su frecuencia. De Hamburgo ha reunido 5 tarjetas, pero solo obtiene puntos por 4 de ellas. En total, Bárbara obtiene 38 puntos por sus tarjetas postales.

	Cantidad	Puntos	Total
	5 tarjetas	1 por tarjeta	4 puntos
	3 tarjetas	2 por tarjeta	6 puntos
	3 tarjetas	3 por tarjeta	9 puntos
	2 tarjetas	4 por tarjeta	8 puntos
	1 tarjetas	5 por tarjeta	5 puntos
	1 tarjetas	6 por tarjeta	6 puntos
			38 puntos

Los destinos de viaje

A la hora de seleccionar los destinos de viaje del tablero, hemos intentado reproducir la maqueta de *Miniatur Wunderland* con la máxima fidelidad posible. No obstante, debido a la técnica de producción y la mecánica del juego, hemos tenido que efectuar alguna que otra modificación. Por supuesto, todas las fotografías utilizadas en este juego fueron tomadas en *Miniatur Wunderland*.



Knuffingen

Casilla de salida:

- Estación Central de Knuffingen
- Palacio de Löwenstein
 - Mina
 - Parque de bomberos
 - Casa de los dinosaurios
 - Autopista
 - Monumento a Löwenstein



Hamburgo

- Iglesia de San Miguel
- Estadio Volkspark
- Embarcaderos de Sankt Pauli
- Eurotúnel
- Puente Köhlbrand
- Estación Central de Hamburgo
- Brezal de Luneburgo
- Zoológico de Hagenbeck



Estados Unidos

- Las Vegas
- Cabo Cañaveral
- Cayo Hueso
- Miami
- Cañón del Colorado
- Área 51
- Monte Rushmore
- Parque Nacional de Yosemite
- Secuoyas rojas



Suiza

- Viaducto de Landwasser
- Monte Cervino
- Fábrica de chocolate Lindt
- Concierto en directo
- Robo de un banco
- Castillo de Montebello



Alemania Central

- Campo de girasoles
- Plaza del mercado
- Monumento a Hermann
- Teatro al aire libre (Romeo y Julieta)
- Puente del ICE
- Feria
- Monte Sankt Pauli



Escandinavia

- Castillo de Egeskov
- Muelle de Bergvik
- Faro
- Esclusa
- Puente del Gran Belt
- Iglesia de madera de Heddal
- Kiruna



Austria

- Prisión
- Puente de Schauertal
- Monte Wendel
- Sankt Wendel



Aeropuerto y Baviera

- Castillo de Neuschwanstein
- Terminal del aeropuerto
- Aparcamiento
- Pista de aterrizaje y despegue
- Bomberos del aeropuerto

Pie de imprenta

Autor: Dirk Hillebrecht

Ilustración: Jarek Nocoñ

Diseño gráfico: Jarek Nocoñ, Hans-Georg Schneider

Realización: Thygra Board Game Agency

Licenciante: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Traducción: Maximum Translations GmbH

La casa editora y el autor dan las gracias a todos los probadores del juego y a Stefan Malz. Un agradecimiento especial de la casa editora para Jeffrey D. Allers por su inspiración para el tema.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Alemania.
Todos los derechos reservados. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Inleiding

Miniatur Wunderland is de grootste modelspoorbaan ter wereld.

Spelidee

De spelers reizen door Wunderland, vervullen bestemmingskaarten en verzamelen ansichtkaarten. Wie aan het einde van het spel de meest punten heeft is de winnaar.

Wunderland

Een tactisch spel voor 2-4 reizigers vanaf 8 jaar – van Dirk Hillebrecht

Inleiding

Direct aan de Elbe, in de *Speicherstadt* van Hamburg, vind je de grootste modelspoorbaan ter wereld en tevens één van de grootste toeristische attracties van Duitsland: *Miniatur Wunderland*. Ruim 1 miljoen bezoekers per jaar beleven er een wereld van dromen, illusies en onvoorstelbare verschijnselen. Wunderland strekt zich, in verschillende deelgebieden – van Scandinavië tot aan de VS, van de kust tot aan het hooggebergte – uit over meer dan 1400 m². En die wereld groeit maar en groeit maar.

In Wunderland beleef je, in slechts een paar uur, meerdere dagen en nachten in totaal verschillende gebieden van onze aarde. Of het nu gokken in Las Vegas is, klimmen in de Alpen of roeien tussen de Noorse fjorden – in Wunderland is alles mogelijk.

Spelidee

In Wunderland zijn er veel mooie plaatsen en dingen te ontdekken. Daarom gaan de Wunderlanders dan ook graag op reis en bezoeken hun talrijke bezienswaardigheden. Omdat Wunderlanders heel communicatieve mensen zijn, reizen ze zelden alleen want ze zijn het liefst in groepen onderweg.

De spelers begeleiden de Wunderlanders op hun reizen. Daarbij moeten ze de aangegeven reisbestemmingen bereiken en onderweg zoveel mogelijk ansichtkaarten verzamelen. Degene die daarbij handig gebruik maakt van de reizen van medespelers én de meeste punten verzamelt, die wint het spel.

Voor het eerste spel



Bij dit spel horen 32 stickers. Je kunt de stickers op de houten speelschijven plakken om ze zo aan te passen aan de sfeer van het spel. Let er daarbij op dat de stickers dezelfde kleur als de schijven hebben!

Je kunt het spel ook prima zonder stickers spelen. Je kunt zelf bepalen of je Wunderland leuker vindt met of zonder stickers.

Spelmateriaal



1 speelbord



20 bestemmingskaarten



112 ansichtkaarten



4 puntkaarten
(1 per speler in 4 kleuren)



32 houten speelschijven
(8 per speler in 4 kleuren)



32 stickers
(8 per speler in 4 kleuren)



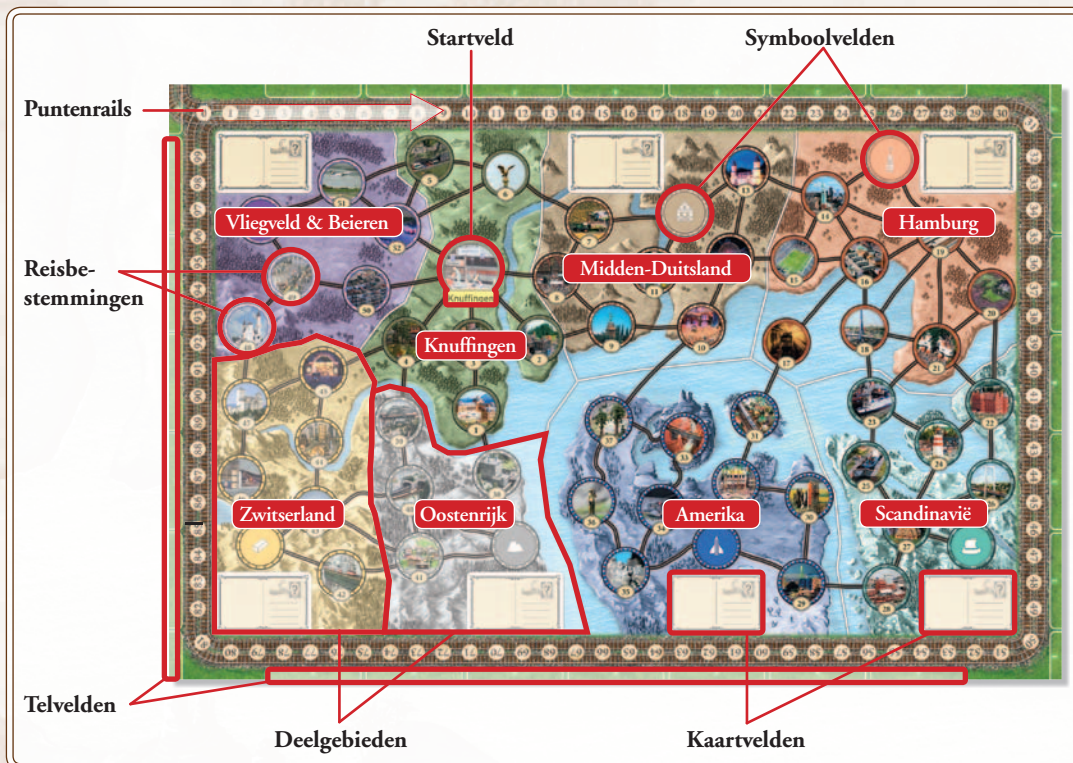
4 kleine locomotieven
(1 per speler in 4 kleuren)



1 grote locomotief (bruin)



Het speelbord



Spelvoorbereiding

- Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Je ziet Wunderland met zijn 8 verschillende **deelgebieden** plus een groot aantal **plaatsen**. De plaatsen met foto's zijn de **reisbestemmingen**. Op plaatsen met **symboolvelden** kun je ansichtkaarten verzamelen.
- Sorteert alle **ansichtkaarten** op **deelgebieden** (verschillende symbolen) en maak 7 **stapels**. Leg deze stapels met de beeldzijde naar boven op elk van de **kaartvakken** van het bord in het passende deelgebied.
- Schud de **bestemmingskaarten** en leg ze als omgekeerde **stapel** naast het bord. Elke speler pakt 2 **bestemmingskaarten** en legt ze omgekeerd voor zich neer. Je mag je eigen bestemmingskaarten altijd bekijken.
- Elke speler kiest een eigen **speelkleur** en legt **alle 8 speelfiguren** van zijn eigen kleur op het grote **startveld**, dat met het bord "Knuffingen".
- Zet de kleine **locomotieven** van je eigen kleur op **vakje 0 van de puntenrails**.
- Leg de **puntkaarten** van je eigen kleur naast het bord – in de buurt van vakje 0 van de puntenrails.
- Wie als laatste met een koffer heeft gereisd, krijgt de **grote bruine locomotief**.

Let op

Als je deze spelregels voor de eerste keer leest, dan hoef je niet op de teksten in de marge te letten. Die zijn bedoeld als verkorte versie van de spelregels. Zo kun je bij latere spellen snel vinden wat je zoekt

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord neer

Leg de ansichtkaarten op de daarvoor bestemde velden

Elke speler krijgt:

- 2 bestemmingskaarten
- 8 speelfiguren op het startveld
- 1 locomotief op vakje 0

Leg de puntkaarten apart

Bepaal de startspeler. Die krijgt de bruine locomotief



Verloop van het spel

De startspeler begint: de bruine locomotief draait met de klok mee

Zet een aantal van je eigen figuren (je mag zelf kiezen hoeveel) vanaf dezelfde plaats 1 of 2 plaatsen verder

Medespelers mogen meereizen

Naar keuze (alleen wie aan zet is):

- Bestemmingskaarten vervullen
- Ansichtkaarten verzamelen

Verloop van het spel

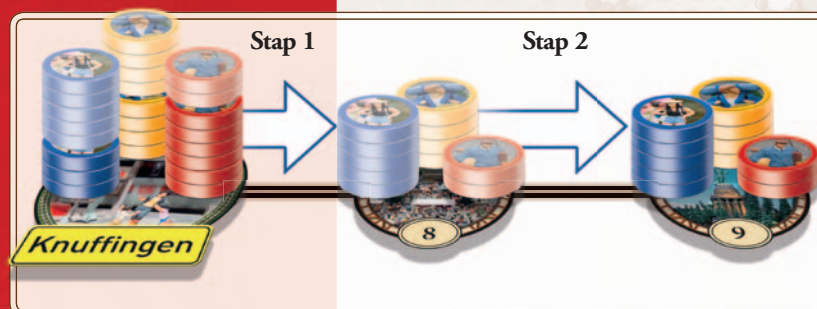
Alle spelers zijn **na elkaar** aan de beurt. De speler met de **bruine locomotief** begint. Na zijn beurt geeft hij de locomotief aan zijn **linker buurman**, die nu aan de beurt is. Zo gaat het steeds één voor één **met de klok mee**, tot het spel afgelopen is. De bruine locomotief geeft daarbij steeds aan wie er aan de beurt is.

Speelfiguren verplaatsen

Als je aan de beurt bent, zet dan **één of meer figuren** van jouw kleur van een plaats naar keuze langs de getekende lijnen **1 of 2 plaatsen verder**. Je mag zelf beslissen hoeveel figuren je zet, zolang ze maar allemaal vanaf dezelfde plaats vertrekken en op dezelfde plaats aankomen. Je **moet** een zet doen, je mag geen beurt overslaan.

Samen reizen is gezelliger: alle andere spelers besluiten nu één voor één met de klok mee of ze hun eigen figuren **mee willen laten reizen**. Elke speler mag daarbij zelf beslissen of en hoeveel van zijn figuren er meereizen. Medereizigers moeten zich op hetzelfde beginpunt bevinden én ze moeten naar dezelfde plaats reizen als de figuren van de speler die aan de beurt is.

Zowel voor als na het verplaatsen van de figuren mag je **bestemmingskaarten vervullen** en **ansichtkaarten verzamelen**, als je tenminste aan de beurt bent. Hierna is je beurt afgelopen. De volgende speler krijgt de bruine locomotief en speelt zijn beurt.



Voorbeeld: Barbara (blauw) is aan de beurt. Ze zet 5 van haar 8 figuren van het startveld Knuffingen 2 plaatsen verder naar reisbestemming 9. Links van haar zit Sjors (geel) en hij besluit om 4 van zijn figuren mee te laten reizen. Rita (rood) laat slechts 2 figuren meereizen. Ze had weliswaar graag 1 figuur op reisbestemming 8 laten aankomen om een bestemmingskaart te vervullen, maar bij het meereizen mag ze niet onderweg “uitstappen”, maar moet ze ook naar vak 9 reizen. Na Barbara is Sjors aan de beurt.

Bestemmingskaarten vervullen:

- Bestemmingskaart omdraaien
- Figuren van bestemmingsvelden terug op het startveld zetten
- De locomotief zoveel punten als behaald vooruitzetten
- Nieuwe bestemmingskaart pakken (na de 4e vervulde kaart niet meer)

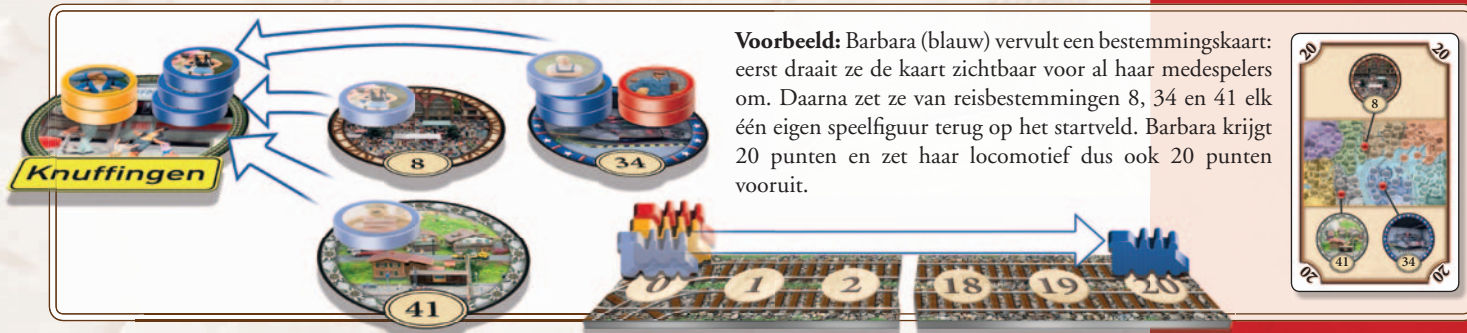
Bestemmingskaarten vervullen

Wunderlanders plannen graag van te voren waar ze naartoe reizen. Als je aan de beurt bent, dan mag je zoveel **bestemmingskaarten** vervullen als je wilt. Daarvoor moet er op **elke** plaats die op een bestemmingskaart is afgebeeld tenminste één van jouw figuren staan. Draai vervolgens je bestemmingskaart om zodat iedereen hem kan zien. Neem daarna van elke plaats die er op de kaart te zien is **precies één** van je figuren en zet die terug op het **startveld** in Knuffingen.

Voor elke vervulde bestemmingskaart krijg je het in de hoeken aangegeven aantal **punten**: 15 punten voor kaarten met 2 bestemmingen, 20 punten voor kaarten met 3 bestemmingen en 25 punten voor kaarten met 4 bestemmingen. Zet de **locomotief** van jouw kleur op de **puntenrails** evenveel punten vooruit als je verdiend hebt.

Vervulde bestemmingskaarten blijven **open** voor je liggen. Alle spelers moeten te allen tijde kunnen zien hoeveel bestemmingskaarten je hebt vervuld.

Vervolgens pak je een **nieuwe bestemmingskaart** van de omgedraaide stapel en legt hem omgedraaid voor je neer. **Uitzondering:** als je je **vierde** bestemmingskaart vervuld hebt, dan hoef je geen nieuwe kaart meer te pakken. Je vijfde bestemmingskaart is de laatste kaart.



Voorbeeld: Barbara (blauw) vervult een bestemmingskaart: eerst draait ze de kaart zichtbaar voor al haar medespelers om. Daarna zet ze van reisbestemmingen 8, 34 en 41 elk één eigen speelfiguur terug op het startveld. Barbara krijgt 20 punten en zet haar locomotief dus ook 20 punten vooruit.

Ansichtkaarten verzamelen

Wonderlanders zijn gek op ansichtkaarten! Als je aan de beurt bent mag je zoveel **ansichtkaarten** verzamelen als je maar wilt. Daarvoor moet er één of meerdere van je figuren op **symboolvelden** staan. Zet dan zoveel eigen figuren als je wilt terug op het **startveld** in Knuffingen. Voor **elke** teruggezette figuur pak je één ansichtkaart van het betreffende kaartveld.

Is een kaartveld leeg, dan heb je pech gehad. Je kunt daar geen ansichtkaarten meer krijgen maar je mag toch, als je dat wilt, je figuren terug op het startveld zetten.

Leg de verzamelde ansichtkaarten **omgedraaid** voor je neer. Je mag ze wel altijd bekijken. Des te meer ansichtkaarten je verzamelt uit zoveel mogelijk deelgebieden, des te meer punten je aan het einde van het spel krijgt.

Let op: Wonderlanders zijn weliswaar gek op ansichtkaarten, maar ze kunnen zich ook snel gaan vervelen als naar ze teveel kaarten uit hetzelfde gebied moeten kijken. Je mag natuurlijk uit elk deelgebied zoveel ansichtkaarten verzamelen als je wilt maar je krijgt aan het einde voor maar 4 kaarten per deelgebied punten!

Voorbeeld: Barbara (blauw) zet 2 van haar 3 figuren van het symboolvak van Zwitserland (goudstaaf) en 1 figuur van het symboolvak van Oostenrijk (berg) terug op het startveld. In ruil daarvoor mag ze 2 ansichtkaarten uit Zwitserland en 1 uit Oostenrijk pakken.



Ansichtkaarten verzamelen:

- Figuur van het symboolveld terug op het startveld zetten
- Ansichtkaart pakken



Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer een speler:

- zijn 5e bestemmingskaart vervult (verplicht einde)
- 7 verschillende ansichtkaarten heeft verzameld (einde naar keuze)

Alle spelers mogen nog bestemmingskaarten vervullen en ansichtkaarten verzamelen

Ansichtkaarten naar hoeveelheid sorteren, max. 4 kaarten per symbool tellen mee:

- 1° => 1 punt per kaart
- 2° => 2 punten per kaart
- 3° => 3 punten per kaart enz.

Puntenkaart neerleggen bij 100 punten of meer

Wie de meeste punten heeft, die wint!

Einde van het spel

Het spel eindigt tijdens jouw beurt als één van de volgende situaties zich voordoet:

- Je hebt je **vijfde bestemmingskaart** vervuld. Het spel is dan meteen afgelopen.
- Je hebt **ansichtkaarten uit alle 7 deelgebieden** verzameld. (In Knuffingen verzamelen de Wunderlanders geen ansichtkaarten, hier voelen ze zich thuis). Je kunt je ansichtkaarten nu omdraaien en daarmee het spel meteen beëindigen. Maar je mag ook het omdraaien van je ansichtkaarten uitstellen en verder spelen om misschien nog meer bestemmingskaarten te vervullen of om nog meer ansichtkaarten te verzamelen. Zodra je de volgende keer aan de beurt bent, dan kun je opnieuw kiezen tussen het omdraaien van je ansichtkaarten en het spel beëindigen of verder spelen.

Zodra het spel afgelopen is mag je geen figuren meer verplaatsen. Elke speler mag echter nog één laatste keer zoveel mogelijk **bestemmingskaarten vervullen** en **ansichtkaarten verzamelen**, als tenminste zijn figuren op de juiste velden staan. Mochten er op dat moment minder ansichtkaarten zijn dan nodig, dan mag de speler die het spel beëindigde als eerste zijn ansichtkaarten pakken. De andere spelers komen daarna aan de beurt, met de klok mee.

Nu krijgen alle spelers **punten** voor hun verzamelde **ansichtkaarten**. Sorteert daarvoor je kaarten op **hoe vaak** ze per **deelgebied** (symbool) voorkomen. Heb je van sommige symbolen evenveel, maakt de volgorde niet uit. Voor elke kaart uit het deelgebied waarvan je de **meeste** kaarten hebt verzameld, krijg je **1 punt per stuk**. Voor elke kaart van de op één na meeste soort, krijg je **2 punten per stuk**. Voor elke kaart van de **op twee na meeste soort** krijg je **3 punten per stuk** enz. (op de volgende bladzijde staat een voorbeeld.)

Het is wel zo dat je **per deelgebied hoogstens vier kaarten** mee mag laten tellen. Als je van een deelgebied meer dan vier kaarten hebt verzameld, dan krijg je voor het aantal kaarten boven de 4 dus geen punten.

Tip: Aan de zijkanten van het bord vind je kleine **telvelden**. Leg gewoon de kaarten met het meest voorkomende symbool op het meest linkse veld van jouw kant van het bord, de kaarten met het één na meest voorkomende symbool rechts ernaast enz. Heb je van één symbool meer dan 4 kaarten, leg dan de resterende kaarten weg. Nu kun je zien hoeveel punten je krijgt voor elke ansichtkaart op de rand van het bord.

Zet de **locomotief** van jouw kleur het berekende aantal plaatsen verder op de **puntenrails**. Als je locomotief 100 punten of meer bereikt, pak dan de puntenkaart van jouw kleur en leg hem met het getal 100 naar boven voor je neer. In het geval je het zeer zelden voorkomende aantal punten van 200 of meer bereikt, draai dan je puntenkaart op 200.

Wie door het optellen van de vervulde bestemmingskaarten en de verzamelde ansichtkaarten **de meeste punten** behaald heeft, heeft het spel **gewonnen**. Bij een **gelijke stand** zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld: Barbara heeft aan het einde van het spel in totaal 15 ansichtkaarten en sorteert ze naar hoeveelheid. Van Hamburg heeft ze 5 kaarten verzameld, maar ze krijgt slechts voor vier van deze kaarten punten. In totaal krijgt Barbara voor haar ansichtkaarten 38 punten.

	Aantal	Punten	Totaal
	5 kaarten	1 punt elk	4 punten
	3 kaarten	2 punten elk	6 punten
	3 kaarten	3 punten elk	9 punten
	2 kaarten	4 punten elk	8 punten
	1 kaart	5 punten elk	5 punten
	1 kaart	6 punten elk	6 punten
			38 punten

De reisbestemmingen

Bij het bepalen van de reisbestemmingen voor het speelbord hebben we geprobeerd om het *Miniatur Wunderland* zo goed mogelijk naar het origineel vorm te geven. Wel moesten we om productie- en speltechnische redenen enkele wijzigingen accepteren. Alle foto's die in dit spel zijn gebruikt werden vanzelfsprekend in *Miniatur Wunderland* genomen.



Knuffingen

Startveld: Knuffingen CS

- 1: Slot Löwenstein
- 2: Kolenmijn
- 3: Brandweerkazerne
- 4: Dinosaurussenhuis
- 5: Autosnelweg
- 6: Löwenstein-monument



Midden-Duitsland

- 7: Zonnebloemenveld
- 8: Marktplein
- 9: Hermann, de Cherusk
- 10: Arena (Romeo & Julia)
- 11: ICE-viaduct
- 12: Kermis
- 13: Mount St. Pauli



Hamburg

- 14: Michel
- 15: Volksparkstadion
- 16: Landingsbrug
- 17: Eurotunnel
- 18: Köhlbrandbrug
- 19: Hamburg CS
- 20: Lüneburger heide
- 21: Dierentuin Hagenbeck



Scandinavië

- 22: Slot Egeskov
- 23: Bergvik Havn
- 24: Vuurtoren
- 25: Sluis
- 26: Storebælt
- 27: Staafkerk van Heddal
- 28: Kiruna



Amerika

- 29: Las Vegas
- 30: Cape Canaveral
- 31: Key West
- 32: Miami
- 33: Grand Canyon
- 34: Area 51
- 35: Mount Rushmore
- 36: Yosemite Park
- 37: Redwood Trees



Oostenrijk

- 38: Gevangenissen
- 39: Schauertalbrug
- 40: Wendelberg
- 41: St. Wendel



Zwitserland

- 42: Landwasserviaduct
- 43: Matterhorn
- 44: Lindt chocoladefabriek
- 45: Live-concert
- 46: Bankoverval
- 47: Castello di Montebello



Vliegveld & Beieren

- 48: Slot Neuschwanstein
- 49: Vliegveldterminal
- 50: Parkeergarage
- 51: Start- en landingsbaan
- 52: Vliegveldbrandweer

Colofon

Auteur: Dirk Hillebrecht

Illustratie: Jarek Nocoñ

Grafische vormgeving: Jarek Nocoñ, Hans-Georg Schneider

Productie: Thygra Board Game Agency

Licentiehouder: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Vertaling: Maximum Translations GmbH

De uitgever en de auteur bedanken alle testspelers en Stefan Malz. Speciale dank van de uitgever gaat uit naar Jeffrey D. Allers voor zijn thematische inspiratie.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Duitsland.
Alle rechten voorbehouden. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Introduzione

Il *Miniatur Wunderland* è il modello di ferrovia in scala più grande del mondo.

L'idea del gioco

I giocatori viaggiano attraverso Wunderland, completano le carte di destinazione e raccolgono le cartoline. Chi alla fine ha il maggior numero di punti vince.

Wunderland

Un gioco tattico creato da Dirk Hillebrecht per 2 o 4 viaggiatori da 8 anni in poi.

Introduzione

Direttamente sul fiume Elba, nella "città dei magazzini" di Amburgo, si trova il modello di ferrovia in scala più grande del mondo e una delle maggiori attrazioni turistiche della Germania: il *Miniatur Wunderland*. Più di 1 milione di visitatori ogni anno si immergono in questo mondo composto di sogni, di illusioni e di cose incredibili. Per più di 1.300 mq, Wunderland si estende in diverse sezioni dalla Scandinavia agli Stati Uniti, dalla costa alle alte montagne. E questo mondo continua a crescere!

A Wunderland – solo in poche ore – è possibile vivere molti giorni e notti nelle più diverse regioni della terra. Giocare d'azzardo a Las Vegas, scalare le Alpi o remare nei fiordi norvegesi – a Wunderland è tutto possibile.

Idea del gioco

A Wunderland il paese delle meraviglie, ci sono tanti bei luoghi e molte cose da scoprire. Così, gli abitanti di Wunderland amano viaggiare e visitare le sue numerose attrazioni. E siccome gli abitanti di Wunderland sono persone molto comunicative, raramente viaggiano da soli, ma di solito si muovono in gruppo.

I giocatori accompagneranno gli abitanti di Wunderland nei loro viaggi. Devono raggiungere le mete previste e raccogliere molte cartoline. Vince la partita chi trae abilmente vantaggio dai viaggi degli altri giocatori e raccoglie il maggior numero di punti.

Prima della partita iniziale



A questo gioco sono allegati 32 adesivi. Si può attaccare gli adesivi sui dischi del gioco per renderli un po' più suggestivi. Fare attenzione che il colore dell'adesivo sia adatto ai dischi!

Il gioco funziona senza problemi anche senza adesivi. Sta al giocatore decidere se Wunderland piace di più con o senza adesivi.

Materiali di gioco



1 tabellone di gioco



20 carte di destinazione



112 cartoline



4 carte dei punti
(in 4 colori di gioco)



32 personaggi per giocare
(8 dischi per ogni giocatore in 4 colori di gioco)



32 adesivi
(8 per ogni giocatore in 4 colori di gioco)



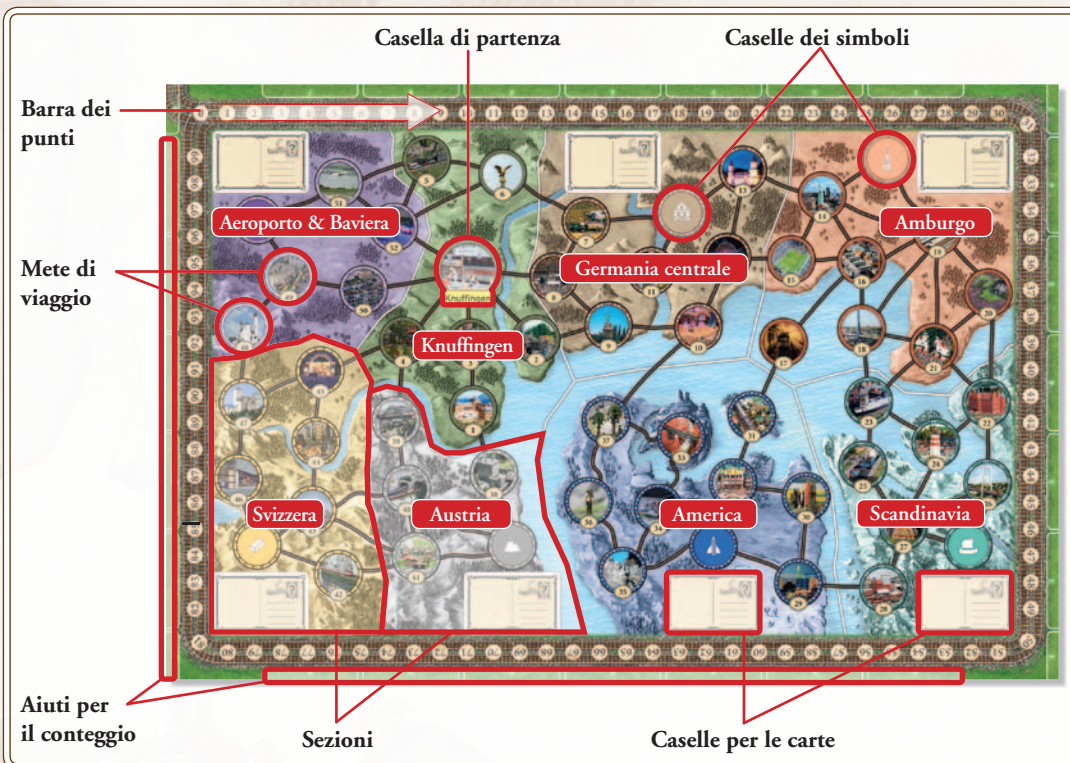
4 locomotive piccole (in 4 colori di gioco)



1 locomotiva grande (marrone)



Il tabellone di gioco



Nota

Se si leggono queste istruzioni per la prima volta, non si deve prestare attenzione ai testi che si trovano nelle barre laterali. Essi servono come sintesi delle istruzioni per ritrovarsi rapidamente nel gioco durante le partite successive.

Preparazione del gioco

- Collocare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo. Esso mostra Wunderland con 8 diverse sezioni e numerosi **luoghi**. I luoghi con le foto rappresentano le **mete di viaggio**. Sui luoghi con le **caselle dei simboli** è possibile collezionare le cartoline.
- Ordinare tutte le **cartoline** secondo le **sezioni** (simboli diversi) e formare 7 **pile**. Porre le pile con il lato dell'immagine verso l'alto sulla rispettiva **casella delle carte** del tabellone di gioco nella sezione prevista.
- Mischiare le **carte di destinazione** e collocarle come **pila coperta** accanto al tabellone di gioco. Ogni giocatore estrae 2 **carte di destinazione** e le mette coperte di fronte a sé. Il giocatore può guardare in ogni momento le proprie carte di destinazione.
- Ogni giocatore sceglie un **colore di gioco** e colloca **tutti gli 8 personaggi** del suo colore sulla grande **casella di partenza** con la segnalazione „Knuffingen“.
- Collocare le **locomotive** piccole del proprio colore sulla **casella 0 della barra dei punti**.
- Mettere le **carte dei punti** relative al colore del giocatore a fianco del tabellone di gioco, nelle vicinanze della casella 0 della barra dei punti.
- Chi è stato in viaggio per ultimo con una valigia, ottiene la **grande locomotiva marrone**.

Preparazione del gioco

Collocare il tabellone di gioco

Mettere le cartoline sulle relative caselle

Ogni giocatore riceve:

- 2 carte di destinazione
- 8 personaggi di gioco sulla casella di partenza
- 1 locomotiva sulla casella 0

Mettere sul lato le carte dei punti

Determinare il giocatore iniziale, questo riceve la locomotiva marrone



Svolgimento del gioco

Inizia il primo giocatore, la locomotiva marrone si muove in senso orario

Spostare un numero a piacere di personaggi dal loro posto di 1 o 2 posizioni

I partecipanti al gioco possono viaggiare insieme

Opzionale (solo coloro a cui tocca muovere):

- completare le carte di destinazione
- collezionare cartoline

Svolgimento del gioco

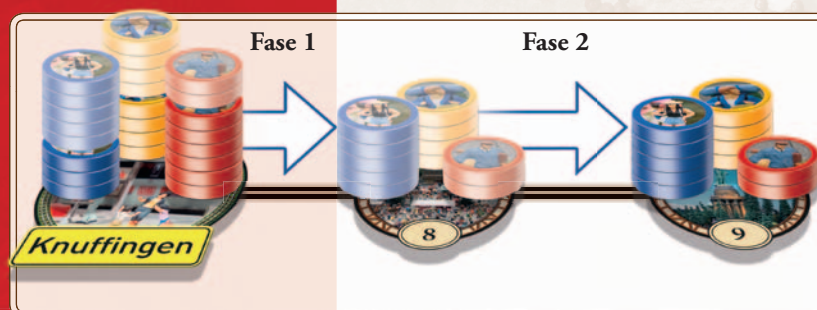
Tutti i giocatori effettuano le loro mosse **uno dopo l'altro**. Inizia il giocatore con la **locomotiva marrone**. Dopo aver completato la sua mossa, dà la locomotiva al **giocatore di sinistra**, che poi esegue la mossa successiva. E così via **in senso orario** fino alla conclusione del gioco. La locomotiva marrone mostrerà sempre a chi tocca muovere.

Muovere i personaggi

Quando è il turno del relativo giocatore, egli muove **uno o più personaggi** del proprio colore di **1 o 2 luoghi** lungo le linee a partire da qualsiasi località a scelta. È possibile scegliere il numero di personaggi da muovere, sempre che tutti i personaggi inizino dallo stesso luogo e abbiano la stessa destinazione. Quando si deve eseguire un movimento, **non è possibile rifiutare**.

Viaggiare insieme è socievole: tutti i giocatori decidono in senso orario se vogliono fare **viaggiare insieme** i loro personaggi. Ogni giocatore può scegliere se e quanti dei suoi personaggi vuole far viaggiare insieme ad altri. I compagni di viaggio devono trovarsi allo stesso punto di partenza. E devono viaggiare nello stesso luogo, come i personaggi del giocatore a cui tocca muovere.

Sia prima che dopo il movimento dei personaggi si possono **completare le carte di destinazione e collezionare le cartoline**, quando il giocatore deve fare la sua mossa. In seguito, la mossa è terminata. Il giocatore successivo prende la locomotiva marrone e svolge la sua mossa.



Esempio: Barbara (blu) deve compiere la sua mossa di gioco. Muove 5 dei suoi 8 personaggi dalla casella di partenza di Knuffingen di 2 luoghi fino alla meta del viaggio 9. Alla sua sinistra siede Georg (giallo) che decide di fare viaggiare insieme 4 dei suoi personaggi. Rita (rosso) fa viaggiare solo 2 personaggi insieme agli altri. Le sarebbe piaciuto mettere 1 personaggio sulla meta di viaggio 8, al fine di completare la carta di destinazione, ma quando viaggia insieme ad altri personaggi non può "scendere" in movimento, ma deve viaggiare fino alla casella 9. Dopo tocca a Georg effettuare la sua mossa.

Completare le carte di destinazione:

- scoprire le carte di destinazione
- riportare i personaggi dalle caselle di destinazione alla casella di partenza
- segnare i punti con la locomotiva
- prendere una nuova carta di destinazione (non ha luogo dopo la quarta carta)

Completare le carte di destinazione

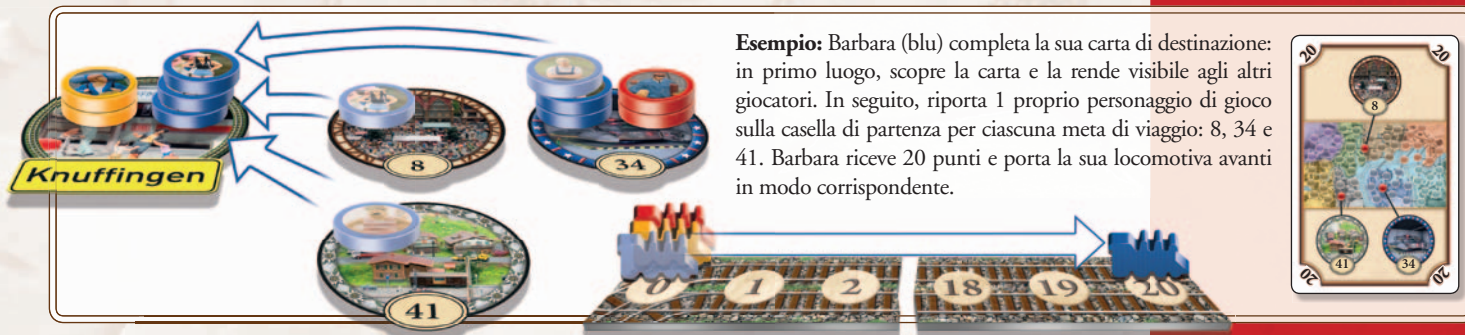
Agli abitanti di Wunderland piace pianificare in anticipo i luoghi dove viaggiano. Quando il giocatore deve muovere, può completare un numero a piacere di **carte di destinazione**. Per fare questo, in **ogni** luogo in cui è raffigurata una carta di destinazione, si deve trovare almeno uno dei suoi personaggi. Scoprire la propria carta di destinazione, in modo tale che tutti la possano vedere. In seguito, prendere da **ogni** luogo che vi è raffigurato **esattamente uno** dei propri personaggi e riportarlo sulla **casella di partenza** di Knuffingen.

Per ogni carta di destinazione completata, il giocatore riceve la quantità di **punti** prevista negli angoli della carta: 15 punti per le carte con 2 mete di viaggio, 20 punti per le carte con 3 mete di viaggio, 25 punti per le carte con 4 mete di viaggio. Portare avanti la **locomotiva** del proprio colore sulla **barra dei punti** in modo corrispondente.

Le carte di destinazione eseguite rimangono **scoperte** di fronte al giocatore. Tutti i giocatori devono poter riconoscere in ogni momento quante carte di destinazione sono state completate.



In seguito, per ogni carta di destinazione completata si estrae dal mazzo coperto una **nuova carta di destinazione** e la si colloca coperta di fronte a sé. **Eccezione:** quando si completa la **quarta** carta di destinazione, non si estrae più una nuova carta. La quinta carta in mano è l'ultima.



Esempio: Barbara (blu) completa la sua carta di destinazione: in primo luogo, scopre la carta e la rende visibile agli altri giocatori. In seguito, riporta 1 proprio personaggio di gioco sulla casella di partenza per ciascuna meta di viaggio: 8, 34 e 41. Barbara riceve 20 punti e porta la sua locomotiva avanti in modo corrispondente.

Raccogliere le cartoline

Gli abitanti di Wunderland amano le cartoline! Quando è il suo turno di fare la mossa, il giocatore raccoglie un numero a piacere di **cartoline**. A questo scopo, sulle **caselle dei simboli** deve trovarsi un personaggio, oppure più di un personaggio, che appartiene al giocatore. Riportare una quantità a piacere di propri personaggi da un numero qualsiasi di caselle dei simboli **sulla casella di partenza** di Knuffingen. Per **ogni** personaggio riportato alla casella di partenza, prendere **una** cartolina dalla rispettiva casella delle cartoline.

Se una delle caselle per le cartoline è vuota, il giocatore ha avuto sfortuna. Da quella casella non è più possibile ricevere cartoline. Tuttavia, volendo, si può riportare i propri personaggi sulla casella di partenza.

Collocare di fronte a sé le cartoline **coperte**. È possibile guardarle in ogni momento. Più cartoline si raccolgono da più sezioni e più punti si ricevono alla fine del gioco.

Nota: gli abitanti di Wunderland amano le cartoline, ma si annoiano subito se guardano troppe cartoline degli stessi dintorni. Il giocatore può raccogliere quante cartoline desidera da ogni sezione, tuttavia alla fine del gioco si ricevono punti per un massimo di 4 cartoline per sezione!

Esempio: Barbara (blu) rimette sulla casella di partenza 2 dei suoi 3 personaggi presi dalla casella con il simbolo della Svizzera (lingotti d'oro) e 1 personaggio preso dalla casella con il simbolo dell'Austria (montagna). Per questo, prende 2 cartoline dalla Svizzera e 1 dall'Austria.



Collezionare le cartoline:

- riportare il personaggio dalla casella del simbolo alla casella di partenza
- prendere la cartolina

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori:

- completa la sua quinta carta di destinazione (obbligatorio)
- ha raccolto 7 cartoline diverse (opzionale)

Tutti i giocatori dovrebbero ancora completare le carte di destinazione e raccogliere le cartoline

Ordinare le cartoline in base alla loro frequenza, contare al massimo 4 cartoline per simbolo:

1. => 1 punto per cartolina
2. => 2 punti per cartolina
3. => 3 punti per cartolina ecc.

Prendere le carte dei punti, quando si sono raggiunti 100 punti o di più

Chi ha più punti vince

Fine del gioco

Il gioco termina dopo una mossa, quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- La **quinta carta di destinazione** è stata completata. Il gioco termina immediatamente.
- Il giocatore ha raccolto **cartoline da tutte le 7 sezioni**. (A Knuffingen gli abitanti di Wunderland non raccolgono le cartoline, qui si sentono a casa.) Ora è possibile scoprire le cartoline e quindi terminare il gioco immediatamente. Ma il giocatore può anche fare a meno di rivelare le cartoline e continuare a giocare, forse per completare un numero maggiore di carte di destinazione o per raccogliere più cartoline. Non appena il giocatore ha di nuovo il suo turno per effettuare la mossa, può ancora scegliere di scoprire le cartoline e uscire dal gioco, oppure di continuare a giocare.

Non appena il gioco finisce, non si deve muovere altri personaggi. Però, ogni giocatore può ancora **completare** per l'ultima volta un qualsiasi numero di **carte di destinazione e raccogliere cartoline**, questo se i personaggi si trovano nei campi appropriati. Se sono disponibili meno cartoline del necessario, in primo luogo deve prendere le cartoline il giocatore che ha concluso il gioco. Gli altri giocatori proseguono in senso orario.

Ora, tutti i giocatori riceveranno i **punti** per le **cartoline** raccolte. Il giocatore deve ordinare le cartoline in base alla frequenza delle **sezioni** (simboli). Nel caso di pareggio, la sequenza non ha importanza. Per ogni cartolina della sezione da cui si è raccolto il **maggior numero** di cartoline si ottiene **1 punto ciascuna**. Per ogni cartolina del tipo con la **seconda maggior frequenza** si ottengono **2 punti ciascuna**, per ogni cartolina con la **terza maggior frequenza** si ottengono **3 punti ciascuna**, ecc. (Nella pagina seguente si trova un esempio.)

Tuttavia, è possibile portare nel punteggio un **massimo di 4 cartoline per ogni sezione**. Se sono state raccolte più di 4 cartoline da una sezione, non si ricevono punti per le cartoline in eccesso.

Nota: Sulle superfici laterali del tabellone di gioco sono presenti piccoli aiuti per la valutazione. Basta mettere le cartoline con il simbolo più frequente nella casella a sinistra del proprio lato del tabellone di gioco, la cartolina con il secondo simbolo più frequente nella casella adiacente di destra, ecc. Se il giocatore ha più di 4 cartoline con un simbolo, deve scartare le cartoline in eccesso sul lato. Ora, sul bordo del tabellone di gioco, è possibile leggere per ogni cartolina quanti punti porta.

Fare avanzare la locomotiva del proprio colore sulla barra del punteggio. Se la locomotiva raggiunge i 100 punti o più, prendere la carta dei punti del proprio colore e posizionarla di fronte a sé con il numero 100. Nel caso molto raro che si raggiunga 200 punti o più, girare la carta dei punti su 200.

Chi nella somma delle carte di destinazione completate e delle cartoline raccolte ha il maggior numero di punti vince la partita. Nel caso di pareggio, ci sono più vincitori.





Esempio: alla fine del gioco Barbara ha 15 cartoline e le ordina secondo la loro frequenza. Ha collezionato 5 cartoline di Amburgo, tuttavia riceve i punti solo per 4 di queste cartoline. In totale, per le sue cartoline Barbara riceve 38 punti.

Quantità	Punti	Totale
5 cartoline	ciascuna 1 punto	4 punti
3 cartoline	ciascuna 2 punti	6 punti
3 cartoline	ciascuna 3 punti	9 punti
2 cartoline	ciascuna 4 punti	8 punti
1 cartolina	ciascuna 5 punti	5 punti
1 cartolina	ciascuna 6 punti	6 punti
		38 punti

Le mete di viaggio

Nella scelta delle mete per il tabellone di gioco, abbiamo cercato di rappresentare *Miniatur Wunderland* nel modo più fedele possibile. Tuttavia, a causa della tecnologia di produzione e della meccanica di gioco abbiamo dovuto accettare un paio di cambiamenti rispetto all'originale. Naturalmente, tutte le foto utilizzate in questo gioco sono state realizzate a *Miniatur Wunderland*.



Knuffingen

Casella di partenza:

Stazione centrale di Knuffingen

- 1: Castello di Löwenstein
- 2: Miniera di carbone
- 3: Stazione dei vigili del fuoco
- 4: Casa dei dinosauri
- 5: Autostrada
- 6: Monumento di Löwenstein



Germania centrale

- 7: Campo di girasoli
- 8: Piazza del mercato
- 9: Arminio l'eroe Cherusco
- 10: Arena (Giulietta e Romeo)
- 11: Ponte ICE
- 12: Sagra
- 13: Mount St. Pauli



Amburgo

- 14: Chiesa di San Michele
- 15: Volksparkstadion
- 16: Imbarcadero
- 17: Eurotunnel
- 18: Ponte Köhlbrand
- 19: Stazione centrale di Amburgo
- 20: Landa di Luneburgo
- 21: Giardino zoologico di Hagenbeck



Scandinavia

- 22: Castello di Egeskov
- 23: Bergvik Havn
- 24: Faro
- 25: Chiusa
- 26: Grande Belt
- 27: Chiesa di Heddal
- 28: Kiruna



America

- 29: Las Vegas
- 30: Cape Canaveral
- 31: Key West
- 32: Miami
- 33: Grand Canyon
- 34: Area 51
- 35: Monte Rushmore
- 36: Parco Nazionale di Yosemite
- 37: Sequoie di Redwood



Austria

- 38: Prigione
- 39: Ponte di Schauertal
- 40: Wendelberg
- 41: St. Wendel



Svizzera

- 42: Viadotto Landwasser
- 43: Cervino
- 44: Fabbrica di cioccolata Lindt
- 45: Concerto live
- 46: Rapina a una banca
- 47: Castello di Montebello



Aeroporto e Baviera

- 48: Castello di Neuschwanstein
- 49: Terminal dell'aeroporto
- 50: Autosilo
- 51: Pista di decollo e di atterraggio
- 52: Aeroporto e vigili del fuoco

Colophon

Autore: Dirk Hillebrecht

Illustrazioni: Jarek Nocoń

Disegno grafico: Jarek Nocoń, Hans-Georg Schneider

Realizzazione: Thygra Board Game Agency

Licenziante: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Traduzione: Maximum Translations GmbH

L'editore e l'autore ringraziano Stefan Malz e tutti i giocatori che hanno partecipato alla fase dei test. Un ringraziamento particolare dell'editore va a Jeffrey D. Allers per la sua ispirazione tematica.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Germania.
Tutti i diritti sono riservati. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Wstęp

Miniatur Wunderland jest największą miniaturową kolejką świata.

Idea gry

Gracze podróżują przed Wunderland, realizują karty z celami podróży i zbierają widokówki. Ten, kto pod koniec gry zbierze największą liczbę punktów, wygrywa.

Wunderland

Gra strategiczna autorstwa Dirka Hillebrechta dla 2-4 podróżników od 8 roku życia.

Wstęp

W Speicherstadt w Hamburgu, nad samą Elbą, znajduje się największa miniaturowa kolejka świata, jedna z najpopularniejszych atrakcji turystycznych w Niemczech: *Miniatur Wunderland*. Rocznie ponad milion odwiedzających zanurza się w ten świat marzeń, iluzji oraz niepojętych zjawisk. Wunderland rozpościera się na stale rosnącej powierzchni ponad 1.300 m², ukazującej przeróżne obszary geograficzne: od Skandynawii po USA, od wybrzeża po góry.

W Wunderlandzie można przeżyć w ciągu zaledwie kilka godzin wiele dni i nocy w najróżniejszych regionach tego świata. W Wunderlandzie wszystko jest możliwe: granie w kasynach Las Vegas, wspinaczka po Alpach lub rejs kajakiem po norweskich fiordach.

Idea gry

W Wunderlandzie jest wiele pięknych miejsc i rzeczy do odkrycia, dlatego jego mieszkańcy chętnie podróżują i zwiedzają liczne atrakcje turystyczne. A że są bardzo towarzyskimi osobami, rzadko robią to w pojedynkę – najczęściej w grupie.

W podróżach mieszkańcom Wunderlandu towarzyszą gracze, którzy w trakcie gry muszą dotrzeć do określonych celów podróży oraz zebrać liczne widokówki. Grę wygrywa ten, kto wykorzysta podróże przeciwnika na swoją korzyść i zbierze największą liczbę punktów.

Przed pierwszą grą



Gra zawiera 32 naklejki, które można nakleić na pionki, by nadać im trochę osobistego charakteru. Pamiętajcie, by naklejki kolorystycznie pasowały do krążków!

Ale również bez naklejek gra będzie udana - ich używanie w Wunderland zależy tylko od Was.

Elementy gry



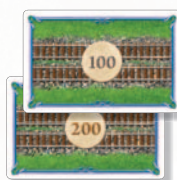
1 plansza do gry



20 kart z celami podróży



112 widokówek



4 karty z punktami (w 4 kolorach)



32 pionki do gry (po 8 krążków w 4 kolorach)



32 naklejki (po 8 w 4 kolorach)

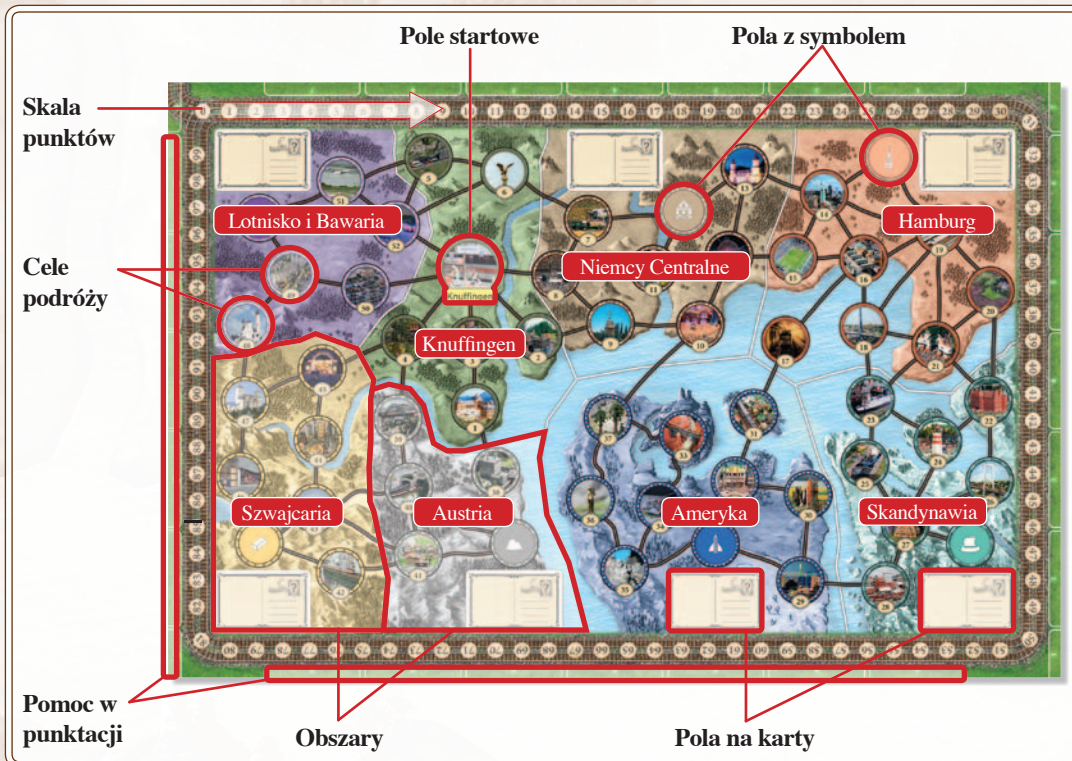


4 małe lokomotywy (w 4 kolorach)



1 duża lokomotywa (brązowa)

Plansza do gry



Wskazówka

Czytając opis gry po raz pierwszy, zignoruj notatki na marginesie. Są one streszczeniem opisu gry, by przy następnej partii szybciej przypomnieć sobie jej zasady.

Przygotowanie gry

- Rozłóż **planszę do gry** na środku stołu. Pokazuje ona Wunderland z 8 różnymi **obszarami** oraz mnóstwo **miejsc**. Oznaczone zdjęciami miejsca to **cele podróży**. W miejscach oznaczonych **polami z symbolem** można zebrać widokówki.
- Poukładaj wszystkie **widokówki** według **obszarów** (według symboli) i utwórz z nich **7 stosów**, następnie porządkuj je obrazkiem do góry w odpowiednich obszarach na właściwych **polach na karty**.
- Potasuj **karty z celem podróży** i ułóż je obok planszy w **stos**, obrazkiem do dołu. Każdy gracz ciągnie po **2 karty** i układa je przed sobą obrazkiem do dołu. W każdej chwili można zerknąć na swoje karty.
- Każdy gracz wybiera jeden **kolor** i ustawia wszystkie **8 pionków** w swoim kolorze na wielkim **polu startowym** z tabliczką „Knuffingen“.
- Małe **lokomotywy** w swoim kolorze ustaw na **skali punktów na polu z numerem 0**.
- Ułóż **karty z punktami** w swoim kolorze obok planszy do gry, w pobliżu pola z numerem 0.
- Kto jako ostatni był na wakacjach, ten dostaje **wielką brązową lokomotywę**.

Przygotowanie gry

Rozłóż planszę do gry

Połów widokówki na odpowiednich polach

Każdy gracz otrzymuje:

- 2 karty z celami podróży
- 8 pionków na polu startowym
- 1 lokomotywę na polu 0

Karty z punktami odłóż na bok

Gracz wybrany do rozpoczęcia gry otrzymuje brązową lokomotywę

Przebieg gry

Pierwszy gracz rozpoczyna grę; brązowa lokomotywa wędruje zgodnie z ruchem wskazówek zegara

Przesuń dowolną liczbę pionków z tego samego miasta o 1 lub 2 miasta dalej.

Inni gracze mogą podróżować z Tobą

Opcjonalnie (tylko gracz, którego jest kolej):

- realizowanie kart z celami podróży
- zbieranie widokówek

Przebieg gry

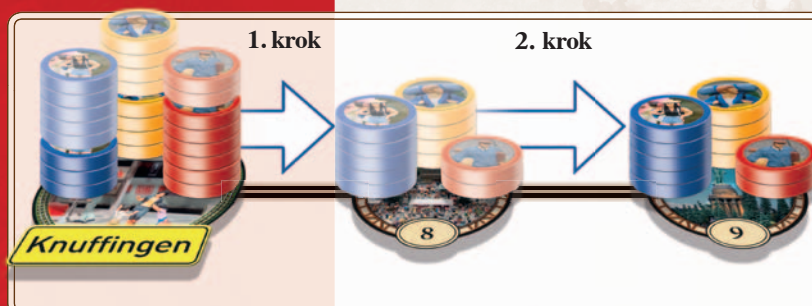
Gracze **zamieniają się rolami**. Gracz z **brązową lokomotywą** rozpoczyna grę, następnie przekazuje ją swojemu **sąsiadowi po lewej stronie**. I tak po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do końca gry. Brązowa lokomotywa zawsze wskazuje, czyja jest kolej ruchu.

Ruch pionkami

Gdy będzie Twoja kolej, przesuwasz wzdłuż linii na planszy **jeden lub parę pionków** swojego koloru, z przez Ciebie wybranego miejsca o **1 lub 2 miejsca dalej**. Od Ciebie zależy ile pionków przesuniesz, ważne jest, by wszystkie pionki rozpoczęły grę z tego samego miejsca i miały jeden cel podróży. **Musisz** wykonać ruch, nie możesz opuścić kolejki.

Przyjemniej podróżuje się w towarzystwie: pozostali gracze decydują po kolei (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), czy chcą **podróżować razem**. Każdy z nich sam decyduje, czy i ile swoich pionków pošle we wspólną podróż. Towarzystwo podróży muszą znajdować się na tym samym polu wyjścia i mieć ten sam cel podróży, co gracz z brązową lokomotywą.

Jeżeli jest Twoja kolej, możesz przed jak i po ruchu pionkiem/-ami **zrealizować karty z celami podróży** i zebrać **widokówki**. Koniec Twojego ruchu. Następnie kolejny gracz otrzymuje brązową lokomotywę i wykonuje swój ruch.



Przykład: Kolej na Barbarę (kolor niebieski). Przesuwa ona 5 z 8 swoich pionków z pola startowego Knuffingen o 2 miejsca na pole numer 9. Po jej lewej stronie siedzi Georg (kolor żółty), który postanawia wysłać w podróż 4 swoje pionki razem z pionkami Barbary. Rita (kolor czerwony) wysłała tylko 2 pionki. Wprawdzie chciałaby ustawić jeden ze swoich pionków na polu nr. 8, by zrealizować jedną kartę z celami podróży, jednak podczas wspólnej podróży nie wolno przedwcześnie „wysiąść”, więc przesuwa oba pionki na pole nr. 9. Następnie kolej ruchu Georga.

Realizowanie kart z celami podróży:

- odkryj kartę
- przenieś pionki z celu z powrotem na pole startowe
- przesuń lokomotywę o daną liczbę punktów
- weź nową kartę z celem podróży (odpada po 4 karcie)

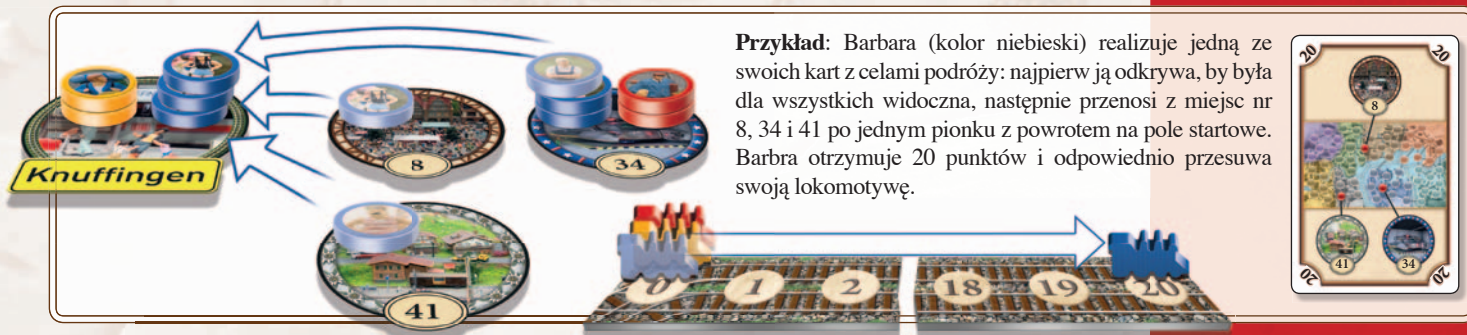
Realizowanie kart z celami podróży

Wunderlandczycy chętnie z góry planują cel swojej podróży. Jeżeli jest Twoja kolej ruchu, możesz zrealizować dowolną liczbę **kart z celami podróży**. W tym celu, w **każdym** miejscu z karty z celami podróży musi znajdować się przynajmniej jeden z Twoich pionków. Odkryj swoją kartę, by każdy mógł ją zobaczyć. Następnie z **każdego** znajdującego się na karcie miejsca przenieś **po jednym** pionku z powrotem na pole startowe Knuffingen.

Za każdą zrealizowaną kartę otrzymasz **punkty** podane w jej rogach: 15 punktów za karty z dwoma celami, 20 punktów za karty z 3 celami, 25 punktów za karty z 4 celami. Przesuń **lokomotywę** w swoim kolorze na **skali punktów** o daną liczbę punktów.

Zrealizowane karty z celami podróży połóż **odkryte** przed sobą. Wszyscy gracze muszą mieć możliwość zobaczenia, ile kart już zrealizowałaś/-eś.

Za każdą zrealizowaną kartę ciągniesz **nową kartę** z zakrytego stosu kart, którą odkładasz obrazkiem do dołu przed sobą. **Wyjątek:** nie ciągniesz nowej karty, gdy zrealizowałeś już **cztery** karty z celami podróży. Piąta karta jest jednocześnie Twoją ostatnią.



Przykład: Barbara (kolor niebieski) realizuje jedną ze swoich kart z celami podróży: najpierw ją odkrywa, by była dla wszystkich widoczna, następnie przenosi z miejsc nr 8, 34 i 41 po jednym pionku z powrotem na pole startowe. Barbara otrzymuje 20 punktów i odpowiednio przesuwa swoją lokomotywę.

Zbieranie widokówek

Wunderlandczycy uwielbiają widokówki! Gdy przyjdzie Twoja kolej, możesz zebrać tyle **widokówek** ile zapragniesz. W tym celu jeden lub kilka Twoich pionków musi znajdować się na **polu z symbolem**. Z powrotem na **pole startowe** w Knuffingen możesz przenieść tyle własnych pionków z dowolnej ilości pól z symbolami, ile zechcesz. Za **każdy** przeniesiony pionek dostajesz **jedną** widokówkę z odpowiedniego pola na karty.

Gdy pole na karty jest już puste, miałeś/-aś pecha. Nie dostaniesz widokówki, ale jeśli chcesz, możesz przenieść swoje pionki z powrotem na pole startowe

Zebrane widokówki kładziesz **zakryte** przed sobą. W każdej chwili możesz na nie zerknąć. Im więcej widokówek z możliwie różnych obszarów planszy, tym więcej punktów pod koniec gry.

Wskazówka: Wunderlandczycy wprawdzie uwielbiają widokówki, jednak szybko nudzą ich widokówki z tego samego regionu. Możesz zebrać tyle widokówek z tego samego obszaru planszy, ile zapragniesz, jednak pod koniec gry punkty otrzymasz za maksymalnie 4 widokówki z tego samego obszaru!

Przykład: Barbara (kolor niebieski) przenosi 2 z 3 swoich pionków z pola z symbolem Szwajcarii (sztabka złota) oraz 1 pionek z pola z symbolem Austrii (góra) z powrotem na pole startowe. W zamian dostaje 2 widokówki z Szwajcarii oraz 1 z Austrii.



Zbieranie widokówek:

- przenieś pionek z pola z symbolem z powrotem na pole startowe
- weź widokówkę

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy:

- zrealizuje 5 kart z celem podróży (konieczne)
- zbierze 7 różnych widokówek (opcjonalnie)

Każdy gracz ma jeszcze możliwość zrealizowania kart z celami podróży i zebrania widokówek

Sortowanie widokówek według ilości, maks. 4 widokówki z tym samym symbolem:

1. => 1 punkt za każdą widokówkę
 2. => 2 punkty za każdą widokówkę
 3. => 3 punkty za każdą widokówkę
- itd.

Weź kartę z punktami, jeżeli masz przynajmniej 100

Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej punktów

Koniec gry

Gra kończy się wraz z Twoim ruchem, gdy nastąpi jedna z następujących sytuacji:

- Zrealizowałeś/-aś swoją piątą **kartę z celami podróży**. Koniec gry.
- Zebrałeś/-aś **widokówki ze wszystkich 7 obszarów**. (Wunderlandczycy nie zbierają widokówek z Knuffingen, tutaj czują się jak w domu.) Możesz je odkryć i tym samym zakończyć grę, lub pozostawić je zakryte i grać dalej, by zrealizować jeszcze więcej kart z celami podróży bądź zebrać więcej widokówek. Przy następnym ruchu ponownie będziesz mógł/mogła zdecydować, czy odkryjesz swoje widokówki i zakończysz tym samym grę, czy zechcesz grać dalej.

Gry gra dobiegła końca, pionki pozostają na swoim miejscu. Każdy gracz ma teraz jeszcze możliwość **zrealizowania** dowolnej ilości **kart z celami podróży** i **zebrania widokówek**, pod warunkiem, że pionki znajdują się na odpowiednich polach. Jeżeli jest mniej widokówek niż potrzeba, pierwszeństwo ma gracz, który zakończył grę, a potem pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Następnie wszyscy gracze otrzymują **punkty** za zebrane **widokówki**. Poukładaj swoje widokówki według **ich liczby** z danego **obszaru** (według symboli). Przy remisie kolejność nie ma znaczenia. Za każdą widokówkę z obszaru, z którego zebrałeś/-aś ich **najwięcej** otrzymujesz **po 1 punkcie**. Za widokówki na **drugim** miejscu **po 2 punkty**, za widokówki na **trzecim** miejscu **po 3 punkty** itd. (Przykład znajdziesz na następnej stronie.)

Pamiętaj jednak, że punkty otrzymasz za **maksymalnie 4 widokówki z tego samego obszaru**. Jeżeli zebrałeś/-aś więcej niż 4 widokówki z jednego obszaru, nie otrzymasz żadnych punktów za nadmierne widokówki.

Wskazówka: na brzegach planszy znajduje się mała **pomoc w punktacji**. Połóż widokówki z obszaru, z którego zebrałeś/-aś ich najwięcej na lewym polu z numerem 1 po twojej stronie planszy, widokówkę na drugim miejscu na polu obok po prawej, itd. Jeżeli zebrałeś więcej niż 4 widokówki z tym samym symbolem, odłóż nadmierne widokówki na bok. Z brzegu planszy odczytaj właściwą liczbę punktów, którą otrzymasz za poszczególne widokówki.

Na **skali punktów** przesuń **lokomotywę** Twojego koloru o liczbę punktów za zebrane widokówki. Jeżeli lokomotywa osiągnie lub przekroczy 100 punktów, połóż kartę z punktami Twojego koloru z liczbą 100 przed sobą. W bardzo rzadkich przypadkach może się wydarzyć, że zdobędziesz 200 lub więcej punktów. Wtedy obróć kartę z punktami na stronę z 200 punktami.

Gracz, który za zrealizowane karty z celami podróży i zebrane widokówki zebrał **najwięcej punktów, wygrywa**. Przy remisie zwycięzców jest więcej.



Przykład: Barbara zebrała 15 widokówek i sortuje je według ilości. Z Hamburga ma 5 widokówek, lecz jedynie za 4 otrzymuje punkty. W sumie Barbara otrzymuje za swoje widokówki 38 punktów.

	Liczba	Punkty	Suma
	5 widokówek	po 1 pkt	4 pkt
	3 widokówki	po 2 pkt	6 pkt
	3 widokówki	po 3 pkt	9 pkt
	2 widokówki	po 4 pkt	8 pkt
	1 widokówka	po 5 pkt	5 pkt
	1 widokówka	po 6 pkt	6 pkt
			38 pkt

Cele podróży

Dobierając cele podróży na naszą planszę, staraliśmy się jak najlepiej odzwierciedlić *Miniatur Wunderland*, jednak ze względu na technikę produkcyjną oraz mechanikę gry musieliśmy dokonać paru małych zmian. Wszystkie zdjęcia wykorzystane w tej grze zostały oczywiście wykonane w *Miniatur Wunderland*.



Knuffingen

Pole startowe: dworzec główny Knuffingen

- 1: Zamek Löwenstein
- 2: Kopalnia
- 3: Straż pożarna
- 4: Dom z dinozaurami
- 5: Autostrada
- 6: Pomnik Löwenstein



Niemcy Centralne

- 7: Pole słoneczników
- 8: Rynek
- 9: Hermann z plemienia Cherusków
- 10: Teatr letni (Romeo i Julia)
- 11: Most ICE
- 12: Kiermasz
- 13: Mount St. Pauli



Hamburg

- 14: Wieża Michel
- 15: Stadion Volkspark
- 16: Mosty Landungsbrücken
- 17: Eurotunel
- 18: Most Köhlbrand
- 19: Dworzec główny Hamburg
- 20: Pustak Lüneburska
- 21: Zoo Hagenbeck



Skandynawia

- 22: Zamek Egeskov
- 23: Port Bergvik
- 24: Latarnia morska
- 25: Śluza
- 26: Most nad Wielkim Beltem
- 27: Kościół klepkowy w Heddal
- 28: Kiruna



Ameryka

- 29: Las Vegas
- 30: Przylądek Canaveral
- 31: Key West
- 32: Miami
- 33: Wielki Kanion Kolorado
- 34: Area 51
- 35: Góra Rushmore
- 36: Park narodowy Yosemite
- 37: Sekwoje w parku narodowym Redwood



Austria

- 38: Więzienie
- 39: Most Schauertalbrücke
- 40: Góra Wendelberg
- 41: St. Wendel



Szwajcaria

- 42: Wiadukt Landwasser
- 43: Góra Matterhorn
- 44: Fabryka czekolady Lindt
- 45: Koncert
- 46: Napad na bank
- 47: Castello di Montebello



Lotnisko & Bawaria

- 48: Zamek Neuschwanstein
- 49: Lotnisko-terminal
- 50: Parking wielopoziomowy
- 51: Pas startowy/lądowniczy
- 52: Lotniskowa straż pożarna

Impressum

Autor: Dirk Hillebrecht

Ilustracje: Jarek Nocoń

Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń, Hans-Georg Schneider

Realizacja: Thygra Board Game Agency

Dawca licencji: Projekt Spiel, Miniatur Wunderland GmbH

Tłumaczenie: Maximum Translations GmbH

Wydawnictwo i autor dziękują wszystkim graczom testującym oraz Stefanowi Malzowi.

Szczególne podziękowania skierowane są do Jeffreya D. Allersa za jego tematyczną inspirację.



Miniatur Wunderland
www.miniatur-wunderland.de

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy.
Wszystkie prawa zastrzeżone. www.pegasus.de



Pegasus Spiele





Pegasus Spiele

© 2013 Pegasus Spiele GmbH, Germany
www.pegasus.de

