



Expedition ins Wortreich

Lernt die Regeln

mit dem Erklärvideo:

www.olibrius.net/NC/regelvideo



*Als Mitglieder des staatlichen
Wortschatzamts wurde euch eine
gefährliche Mission anvertraut:*

*Ihr sollt in die Tiefen des Sprach-
dschungels vordringen und dort,
in der Versunkenen Stadt, die
Geheime Wahrheit finden.*

*Euch erwartet eine Expedition
voller Abenteuer, Spannung und
ungeahnter Entdeckungen!*

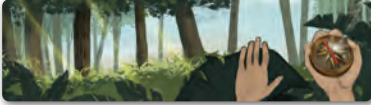
SPIELMATERIAL

1 Graphemograf



2 Spezial-Lesezeichen

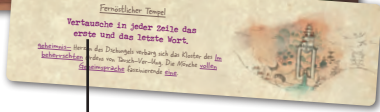
Navigation



Basislager



5 Versunkene-Stadt-Lesezeichen



Einschränkung beim Lesen

1 Kompass



30 Buchstaben



1 Buch (nicht enthalten)

Nehmt irgendein Buch aus eurem Regal!

32 Reise-Lesezeichen



Fortschritt

Kompass

28 Quest-Lesezeichen



Beschreibung der Quest

16 Gefahr-Lesezeichen

Fortschrittsbonus



Einschränkung beim Lesen

Material für die Module (wird beim Standardspiel nicht gebraucht)

6 Charakter-Tafeln

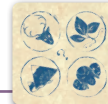
Spezialfähigkeit
(spielbereit)

Spezialfähigkeit
(erschöpft)

Name und
Effekt der
Spezial-
fähigkeit



1 Joker-Quest



Rechtswahrender Start!
Dieses Quest-Lesezeichen ist ein JOKER!
(Für Nicht-113)
Es hebt eure Expedition ungültig und beendet.
Dabei sind alle Regeln des gewöhnlichen Gefahren-Quests
gültig und besondere Charaktere angepasst.

6 Satzzeichen

(Für Erweiterungen.
Gut aufbewahren!)



ÜBERBLICK

Expedition ins WortReich ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr zusammen als Team eine Forschungsreise durch **ein beliebiges Buch aus eurem Bücherregal** unternimmt.

Zu Beginn des Spiels steckt ihr das Basislager-Lesezeichen an eine beliebige Stelle des Buchs. Das ist euer Ausgangsort. Ein paar Dutzend Seiten weiter platziert ihr das Versunkene-Stadt-Lesezeichen, also das Ziel eurer Expedition.

In jeder Runde wagt sich eine:r von euch als Navigator:in tiefer ins Reich des Buchs, liest eine kurze Textstelle leise für sich selbst und assoziiert sie mit einer von vier ausliegenden Illustrationen.

Anschließend liest er oder sie die gleiche Textstelle laut für die ganze Gruppe vor, eventuell mit einer Einschränkung.

Die Gruppe muss gleichzeitig auf den Inhalt und auf die sprachliche Form der vorgelesenen Textstelle achten, um die richtige Illustration zu erraten und ihre Quests zu erfüllen.

Rät die Gruppe richtig, bewegt sich das Basislager im Buch weiter.

Scheitert die Gruppe, bleibt das Basislager, wo es ist, und die Gruppe verliert Buchstaben-Plättchen. Sind alle Buchstaben-Plättchen weg, steht die Niederlage kurz bevor.

Kurze Expedition (Standardregeln)

Auf **Seite 4–16** findet ihr die Standardregeln für eine kurze Expedition. Verwendet sie für eure ersten Expeditionen ins Reich der Bücher und Wörter. Sobald ihr einige Partien mit den Standardregeln gemeistert habt, könnt ihr die Module am Ende der Spielanleitung nach Belieben hinzufügen.

Die Module (Profiregeln)

Auf **Seite 16–20** werden mehrere Module erklärt, die ihr nach Belieben hinzufügen oder weglassen könnt. Sie machen das Spiel komplexer, geben euch neue Möglichkeiten und lassen euch den Schwierigkeitsgrad anpassen. Probiert sie aus, sobald ihr euch mit den Standardregeln vertraut gemacht habt!

Spiel- beispiel

Auf **Seite 14–16** findet ihr ein Beispiel für den Ablauf einer Spielrunde.



SPIELZIEL

- ✓ Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr mit dem Basislager die Versunkene Stadt erreichen und dort noch ein Mal erfolgreich reisen, um die Versunkene Stadt zu erforschen.
- ✗ Wenn euch die Buchstaben-Plättchen ausgehen, schaltet ihr in den Überlebensmodus. Wenn ihr im Überlebensmodus seid und noch einmal Buchstaben-Plättchen ablegen müsstet, habt ihr das Spiel verloren.

Wie platziere ich die Lesezeichen?

- A** Das **Navigation**-Lesezeichen wird **waagrecht** in das Buch gelegt und sollte über den Seitenrand hinausragen, damit ihr jederzeit sehen könnt, wie weit sich der oder die Navigator:in in die Tiefen des Buchs gewagt hat.

Tipp: Markiert damit das Ende der zu lesenden Textstelle.



- B** Das **Basislager** und die **Versunkene Stadt** werden **senkrecht** in das Buch gelegt.

Das Basislager bewegt sich im Laufe des Spiels vorwärts. Die Versunkene Stadt bleibt, wo sie ist, bis sich das Basislager auf dieselbe Seite oder noch weiter bewegt.



- C** Lesezeichen, die ihr während des Spiels erhaltet (durch abgeschlossene Quests, erfolgreiche Reisen und bewältigte Gefahren), legt ihr ganz nach vorn in das Buch, zwischen den Einband und die erste Seite.



- D** Wann immer ihr ein Lesezeichen oder ein Buchstaben-Plättchen **ablegen** müsst, steckt es in die passende Öffnung des **Graphemogafen**.



SPIELAUFBAU

(IM BUCH)

- 1** Nehmt ein Buch aus eurem Bücherregal, vorzugsweise einen Roman. Das Buch sollte **mindestens 120 Seiten haben**.
 Tipp: Die Wahl des Buchs kann sich auf den Schwierigkeitsgrad auswirken. Mit einem besonders gut geschriebenen Buch wird eure Expedition umso interessanter.
- 2** Schlagt das Buch an einer willkürlichen Stelle auf, aber achtet darauf, dass bis zum Ende des Buchs noch **mindestens 110 Seiten übrig sind**.
Platziert dort das **Basislager**- und das **Navigation**-Lesezeichen.
- 3** Zieht 1 zufälliges **Quest**-Lesezeichen und legt es zwischen den Einband und die erste Seite.
- 4** Zieht 1 zufälliges **Versunkene-Stadt**-Lesezeichen, ohne euch die Textseite anzusehen.
Platziert es 50 Seiten hinter dem **Basislager**- und dem **Navigation**-Lesezeichen.
Beispiel: Wenn Navigation und Basislager auf Seite 13 liegen, wird die Versunkene Stadt auf Seite 63 gelegt.
Alle anderen Versunkene-Stadt-Lesezeichen könnt ihr weglegen. Ihr braucht sie in dieser Partie nicht.



SPIELAUFBAU

(AUF DEM TISCH)

- 5 Mischt die **Reise**-Lesezeichen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Deckt **4** davon auf und verteilt sie wie in der Abbildung unten um den Stapel herum.
- 6 Mischt die **Quest**-Lesezeichen und legt sie als verdeckten Stapel daneben. Deckt **5** davon auf und legt sie untereinander.
- 7 Mischt die **Gefahr**-Lesezeichen und legt sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar bereit.
- 8 Baut den **Graphemografen** zusammen, indem ihr den Sortiereinsatz wie in der Abbildung auf die Schachtel-Unterseite legt. Stellt ihn dann für alle gut erreichbar auf den Tisch.
- 9 Legt die 30 **Buchstaben**-Plättchen auf den Farbindikator des Graphemografen (wie in der Abbildung).
*(Die **Satzzeichen**-Plättchen sind für eine Erweiterung gedacht. Bewahrt sie gut auf.)*
- 10 Legt den **Kompass** zusammengebaut neben den Graphemografen.



Alle übrigen Materialien könnt ihr wegpacken. Ihr braucht sie im Standardspiel nicht.

Die Expedition kann beginnen!

SPIELBLAUF

Tipp: Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, baut es zuerst auf, bevor ihr weiterlest. So könnt ihr alles, was erklärt wird, gleich ausprobieren.

Expedition ins WortReich wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde besteht aus diesen 4 Phasen:

- I – Navigator:in wählen
- II – Route planen
- III – Strecke bewältigen
- IV – Rasten

Fortschritte

Bei *Expedition ins WortReich* wird immer nur die rechte Buchseite von oben gelesen.

Wenn ihr **X Fortschritte** macht, blättert ihr X Mal um und betrachtet wieder nur die rechte Buchseite.



Beispiel: Euer Basislager liegt auf der Doppelseite 36–37. Ihr macht 2 Fortschritte und blättert daher 2 Mal um. Damit landet ihr auf der Doppelseite 40–41. Relevant ist aber nur die rechte Seite 41.

– I –

Navigator:in wählen

Entscheidet gemeinsam, wer in dieser Runde Navigator:in ist. Die Wahl bleibt euch überlassen.

Der oder die Navigator:in nimmt sich das Buch und den Kompass.

Alle anderen bilden die Gruppe.

Was zählt als Wort und als Satz?

Alles, was durch einen Bindestrich oder Apostroph getrennt ist, zählt bei *Expedition ins WortReich* als 1 Wort. Alles, was mit einem Punkt, Ausrufezeichen oder Fragezeichen beendet wird, zählt als Satz.

Beispiel: „Buch-Expeditionen sind toll, stimmt’s?“ ist ein Satz mit 4 Wörtern.



Route planen

1) Navigator:in, bewege das Navigation-Lesezeichen

Als Navigator:in schlägst du das Buch dort auf, wo sich das Basislager- und das Navigation-Lesezeichen befinden. Jetzt musst du entscheiden, wie weit du dich ins Unbekannte vorwagen willst.

Sieh zuerst auf dem obersten verdeckten Reise-Lesezeichen des Stapels nach, wie hoch der Basis-Fortschritt ist (zwischen 2 und 9).

Diesen Fortschritt kannst du erhöhen, indem du einen gefährlicheren Weg einschlägst. Dazu darfst du optional ein Gefahr-Lesezeichen vom Stapel ziehen. Auf der Rückseite ist angegeben, wie viel Bonus-Fortschritt du dadurch bekommst (2, 3 oder 4). Im Gegenzug erhältst du beim Lesen eine Einschränkung. Verrate sie der Gruppe nicht!

Blättere jetzt für jeden Fortschritt (Basis + Bonus) ein Mal um und bewege das Navigation-Lesezeichen dort hin.

Achtung: Das Basislager bewegt sich zu diesem Zeitpunkt nicht.

Hinweis: Auch in der ersten Runde wird dieser Schritt normal durchgeführt.



2) Navigator:in, lies die Textstelle für dich

Schlage das Buch dort auf, wo sich das Navigation-Lesezeichen jetzt befindet. Lies die ersten 6 Zeilen auf der rechten Buchseite leise für dich selbst.

Versuche, wirklich nur diese Textstelle zu lesen und nicht das, was davor und danach kommt.

Hinweis: Es macht nichts, wenn die erste Zeile mitten im Satz oder sogar mitten im Wort beginnt. Lies sie einfach so, wie sie dasteht. Es kann auch sein, dass die Textstelle mitten im Satz oder Wort endet.

Achtung: Falls du eine Gefahr gezogen hast, berücksichtige die Einschränkung schon jetzt beim Lesen und bedenke, dass du sie später auch beim Vorlesen beachten musst.

Falls die Seite weniger als 6 Zeilen enthält, blättere ein Mal zurück und bewege das Navigation-Lesezeichen dorthin.

Wurde dieselbe Textstelle schon in einer früheren Runde vorgelesen, kannst du ebenfalls ein Mal zurückblättern, falls du möchtest.

Buchtitel, Fußnoten, Signaturen, Kapitelnummern und andere Zahlen zählen nicht zu den 6 Zeilen dazu. Kapitelnamen hingegen zählen mit.

Beispiel: Paul liest die in der Abbildung grün eingefärbten Zeilen leise für sich. Das ist die Textstelle für diese Runde.

-genommen, die erste Zeile der rechten Buchseite beginnt mitten im Wort. Das ist kein Problem. „-genommen“ ist das erste Wort, das du liest. Lies ganz normal weiter und höre nach der sechsten Zeile auf, auch wenn der Satz noch weitergeht.

3) Navigator:in, assoziiere die Textstelle mit einer Illustration

Sieh dir nun die Illustrationen auf den 4 aufgedeckten Reise-Lesezeichen an und überlege, zu welchem die gelesene Textstelle am besten passt. Wie du dabei assoziiert, ist dir überlassen, aber halte deine Wahl geheim.

Auf der Rückseite der verdeckten Reise-Lesezeichen ist eine Kompassrose abgebildet. Jedes aufgedeckte Lesezeichen hat also eine Himmelsrichtung: **N**orden, **O**sten, **S**üden oder **W**esten.

Nimm nun den Kompass in die Hand und drehe die Nadel im Geheimen auf die Himmelsrichtung des Lesezeichens mit der gewählten Illustration. Lege den Kompass danach verdeckt vor dich.

4) Gruppe, verteilt Quests

Während der oder die Navigator:in einen Weg wählt, die Textstelle für sich liest und den Kompass einstellt, kann jedes Mitglied der Gruppe 1 der aufgedeckten Quest-Lesezeichen nehmen und vor sich auf den Tisch legen.

Ihr könnt euch dabei frei unterhalten und beraten. Wer lieber kein Quest-Lesezeichen möchte, um sich besser auf den Inhalt der Textstelle konzentrieren zu können, darf auch darauf verzichten.

***Tipp:** Die Quests der anderen Gruppenmitglieder sind nicht geheim. Lest sie euch alle durch, damit ihr euch vielleicht später gegenseitig helfen könnt.*



Variante zu zweit

Wenn ihr zu zweit spielt, besteht „die Gruppe“ aus einer einzelnen Person. Diese legt alle 5 aufgedeckten Quests vor sich.

- III - Strecke bewältigen

1) Navigator:in, lies die Textstelle laut vor (nur ein Mal)

Sobald die Gruppe bereit zum Zuhören ist, liest du als Navigator:in die Textstelle, die du vorhin leise für dich gelesen hast, für alle laut vor.

Achtung: Falls du zu Beginn der Runde eine Gefahr gezogen hast, musst du beim Vorlesen die Einschränkung berücksichtigen.

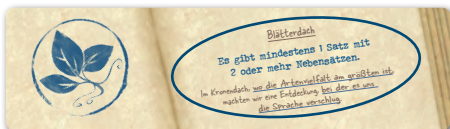
Hinweis: Wenn nicht ganz klar ist, wie eine Einschränkung umzusetzen ist, entscheidest du als Navigator:in nach deinem Ermessen.

Tip: Achtet beim Zuhören sowohl auf den Inhalt als auch auf die sprachliche Form. Den Inhalt braucht ihr, um die richtige Himmelsrichtung zu erraten, die sprachliche Form braucht ihr, um eine Quest abzuschließen.



2) Gruppe, versucht eine Quest abzuschließen (optional)

Für jede Quest müsst ihr beim Zuhören auf eine bestimmte sprachliche Besonderheit achten. Wenn ihr glaubt, dass die vorgelesene Textstelle die Bedingung einer Quest erfüllt, könnt ihr jetzt versuchen, sie abzuschließen.



Der oder die Navigator:in überprüft, ob die Bedingung wirklich erfüllt ist, und sagt euch, ob ihr die Quest erfolgreich abgeschlossen habt oder nicht. In jedem Fall könnt ihr maximal 1 Quest pro Runde versuchen.



Quest abgeschlossen:

Legt das Quest-Lesezeichen zwischen Einband und erste Seite des Buchs.



Hinweis: Abgeschlossene Quests schützen euch im Fall einer gescheiterten Reise (siehe nächste Seite).



Quest gescheitert:

Legt das Quest-Lesezeichen und 3 Buchstaben-Plättchen ab.



Alle Quests, die ihr nicht versucht habt, werden wieder in die Tischmitte gelegt (wie beim Spielaufbau). Sie werden nicht abgelegt.

Achtung: Ihr dürft insgesamt nur 1 Quest pro Runde versuchen. Beratet euch also und entscheidet gemeinsam, welche Quest die höchsten Erfolgchancen hat.

Hinweis: Falls es unklar ist, ob die Bedingung einer Quest wirklich erfüllt ist, entscheidet der oder die Navigator:in.

3) Gruppe, wählt eine Himmelsrichtung

Denkt jetzt an den Inhalt der vorgelesenen Textstelle zurück, denn nun müsst ihr als Gruppe erraten, welches Reise-Lesezeichen (im Norden, Osten, Süden oder Westen) euer:e Navigator:in wohl mit der Textstelle assoziiert hat.

Sobald ihr euch für eine Himmelsrichtung entschieden habt, wird der Kompass aufgedeckt, und ihr seht, ob ihr die richtige Richtung eingeschlagen habt. Wenn ja, war die Reise erfolgreich. Ansonsten scheitert sie.



Reise erfolgreich:

- Bewegt das Basislager-Lesezeichen auf die Seite des Navigation-Lesezeichens.
- Legt das gewählte Reise-Lesezeichen sowie das Gefahr-Lesezeichen (falls vorhanden) zwischen den Einband und die erste Seite des Buchs.

Hinweis: Erfolgreiche Reisen helfen euch am Ende bei der Suche nach der Geheimen Wahrheit (siehe Seite 13).



Reise gescheitert:

- Bewegt das Navigation-Lesezeichen zurück auf die Seite des Basislager-Lesezeichens.
- Wählt 1 der folgenden Strafen:
 - 1) Legt 12 Buchstaben-Plättchen ab.
 - 2) Legt 6 Buchstaben-Plättchen und 1 abgeschlossenes Quest-Lesezeichen ab.
 - 3) Legt 2 abgeschlossene Quest-Lesezeichen ab.
- Legt die beiden Reise-Lesezeichen ab, die von Navigator:in und Gruppe gewählt wurden. Falls es ein Gefahr-Lesezeichen gab, legt es ebenfalls ab.



Nicht vergessen: Ihr beginnt das Spiel bereits mit einem abgeschlossenen Quest-Lesezeichen im Buch, also nutzt es, wenn ihr an einer Reise scheitert!

- IV - RASTEN

Deckt so viele Reise-Lesezeichen auf, dass wieder 4 ausliegen (eins in jeder Himmelsrichtung).

Falls nötig, deckt ein neues Quest-Lesezeichen auf, sodass wieder 5 ausliegen.

Achtung: Bereits ausliegende Quest- und Reise-Lesezeichen werden nicht abgelegt.

Jetzt ist die Runde zu Ende. Die nächste Runde beginnt wieder mit Phase I – Navigator:in wählen.

Spielt auf diese Weise weiter, bis das Basislager die Versunkene Stadt erreicht oder ihr das Spiel verliert (siehe Seite 12).



DAS BASISLAGER ERREICHT DIE VERSUNKENE STADT

Sobald das Basislager die Versunkene Stadt erreicht (oder passiert), wird das Versunkene-Stadt-Lesezeichen umgedreht.

Legt es aufgedeckt in die Tischmitte, sodass ihr es alle lesen könnt.

Fahrt mit der nächsten Runde fort. Allerdings gelten ab jetzt folgende Regeln:

- Der oder die Navigator:in darf keine Gefahren mehr ziehen.
- Die Einschränkung der Versunkenen Stadt gilt ab jetzt für den Rest des Spiels.
- Nach der ersten erfolgreichen Reise (also wenn Navigator:in und Gruppe dieselbe Himmelsrichtung wählen) habt ihr die Versunkene Stadt erforscht und das Spiel **gewonnen!**



Achtung: Die Versunkene Stadt wird erst aufgedeckt, wenn das Basislager dieselbe Seite erreicht (oder passiert). Es genügt nicht, dass die Navigation dort liegt.

ENDE DES SPIELS

Sieg

Wenn das Basislager die Versunkene Stadt erreicht oder passiert hat, müsst ihr nur noch eine Reise erfolgreich absolvieren (Navigator:in und Gruppe müssen dieselbe Himmelsrichtung wählen), um die Versunkene Stadt zu erforschen und das Spiel zu gewinnen!

Als Belohnung für den Sieg könnt ihr anschließend die Geheime Wahrheit suchen (siehe nächste Seite).

Überlebensmodus und Niederlage

Wenn ihr alle Buchstaben-Plättchen abgelegt habt, schaltet ihr in den Überlebensmodus. Das ist eure letzte Chance.

Im Überlebensmodus spielt ihr normal weiter, aber wenn ihr das nächste Mal ein Buchstaben-Plättchen ablegen müsst (egal aus welchem Grund), habt ihr das Spiel verloren.

Beispiel: Ihr müsst 3 Buchstaben-Plättchen ablegen und habt nur noch 1. Ihr legt dieses eine Plättchen ab, und eure Expedition befindet sich jetzt im Überlebensmodus.

Ihr spielt normal weiter, bis ihr das nächste Mal Buchstaben-Plättchen ablegen müsstet. Dann verliert ihr das Spiel.



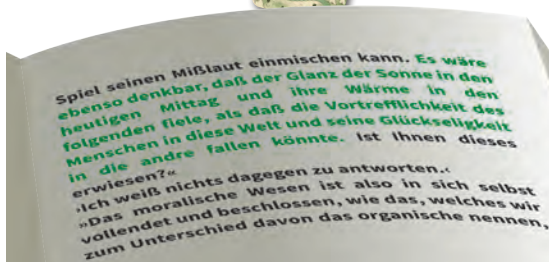
BELOHNUNG: DIE GEHEIME WAHRHEIT

Ihr habt die Versunkene Stadt erreicht und sie trotz aller Gefahren und Hindernisse erfolgreich erforscht. Glückwunsch!

Jetzt könnt ihr euch auf die Suche nach der Geheimen Wahrheit des Buchs machen. Nehmt dazu alle Reise-Lesezeichen, die zwischen Einband und erster Seite liegen, und entscheidet gemeinsam, welches davon am besten zum Buchtitel passt.

Dreht das gewählte Reise-Lesezeichen um und seht nach, wie viel Fortschritt auf der Rückseite angegeben ist. Blättert ausgehend vom Basislager-Lesezeichen so oft weiter und seht euch die rechte Buchseite an. Der erste vollständige Satz (von oben) ist die Geheime Wahrheit. Lest sie laut für alle vor. Ihr habt sie euch verdient!

Beispiel: *Ihr habt erfolgreich die Versunkene Stadt von Friedrich Schillers Roman „Der Geisterseher“ erforscht. Auf eurer Expedition durch das Buch habt ihr Reise-Lesezeichen angesammelt, auf denen eine Gondel, Zeit, Spuk, eine Stadt und Kunst abgebildet sind. Alle sind sich einig, dass der Spuk am besten zum Titel „Der Geisterseher“ passt. Auf der Rückseite des Spuk-Lesezeichens ist eine 6 angegeben. Ihr blättert also ausgehend von eurem Basislager 6 Mal um und findet so die geheime Wahrheit (den grünen Text in der Abbildung).*

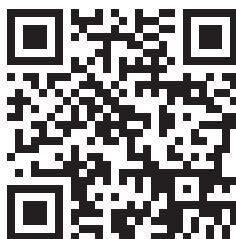


Teilt die Geheime Wahrheit !

Ihr habt das Spiel gewonnen und die Geheime Wahrheit entdeckt?
Dann geht auf

**[www.olibrius.net/NC/
geheimewahrheit](http://www.olibrius.net/NC/geheimewahrheit)**

und teilt euer Wissen mit anderen
Buchforscher:innen aus aller Welt!



SPIELBEISPIEL *(ohne Module)*

1 – Navigator:in wählen

Paul will als Erster lesen. Die anderen sind einverstanden, also wird Paul der Navigator für diese Runde. Er nimmt sich das Buch und den Kompass.

Luzia, David und Amira bilden die Gruppe.

2.1 – Navigator, bewege das Navigation-Lesezeichen

Paul wirft einen Blick auf den Stapel mit verdeckten Reise-Lesezeichen. Auf dem obersten ist ein Basis-Fortschritt von 5 angegeben. Jetzt kann Paul entscheiden, ob er einen gefährlichen Weg einschlagen will, um noch weiter voranzukommen.

Paul ist mutig und zieht das oberste Gefahr-Lesezeichen, ohne der Gruppe zu verraten, was darauf steht. Das gibt ihm einen Bonus-Fortschritt von +2. Er blättert also ausgehend vom Basislager 7 Mal um und bewegt das Navigation-Lesezeichen dorthin.

2.2 – Navigator, lies die Textstelle für dich

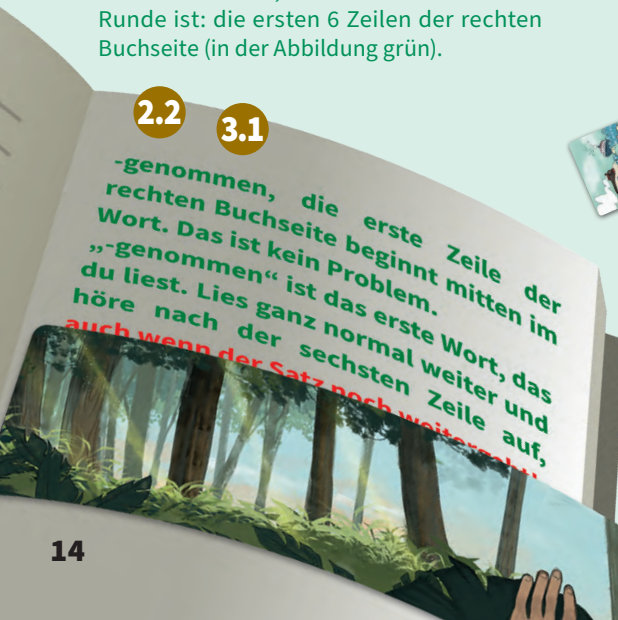
Paul findet heraus, was die Textstelle für diese Runde ist: die ersten 6 Zeilen der rechten Buchseite (in der Abbildung grün).

Er liest sie leise für sich und berücksichtigt dabei die Einschränkung der Gefahr.

2.3 – Navigator, assoziiere die Textstelle mit einer Illustration

Bei den Wörtern „erste“, „beginnt“ und „weiter“ muss Paul an Bewegung denken. Auf dem Reise-Lesezeichen im Westen sind Fortbewegungsmittel abgebildet. Also nimmt Paul den Kompass und dreht die Nadel auf W(esten). Anschließend legt er den Kompass verdeckt auf den Tisch, sodass die anderen nicht sehen, was er eingestellt hat.

2.4



2.4 – Gruppe, verteilt Quests

Während Paul den Weg plant und den Kompass einstellt, sehen sich Luzia, David und Amira die ausliegenden Quests an. Luzia nimmt sich die Quest „Insektenschwarm“ und legt sie vor sich. Amira will lieber keine Quest nehmen, damit sie sich besser auf den Inhalt des Texts konzentrieren kann. David nimmt sich „Nachtschatten-Orchideen“.



3.1 – Navigator, lies die Textstelle laut vor (nur ein Mal)

Paul liest die Textstelle von „-genommen“ bis „auf,“ laut und deutlich vor und berücksichtigt dabei die Einschränkung des Gefahr-Lesezeichens, das er gezogen hat.

3.2 – Gruppe, versucht eine Quest abzuschließen

Luzia und David haben genau hingehört und glauben beide, dass die vorgelesene Textstelle die Bedingungen ihrer Quests erfüllt. Da sie insgesamt nur 1 Quest pro Runde versuchen können, müssen sie sich entscheiden. Sie beschließen, es mit Luzias Quest zu versuchen. Paul bestätigt, dass die Textstelle tatsächlich genügend unterschiedliche kurze Wörter enthält. Die Quest ist somit erfolgreich abgeschlossen und das Quest-Lesezeichen wird nach vorn ins Buch gelegt.

Es war gut, dass sich David nicht durchgesetzt hat. Er dachte zwar, dass „Nachtschatten-Orchideen“ erfüllt wäre, aber das war ein Irrtum, der die Gruppe 3 Buchstaben-Plättchen gekostet hätte.

3.3 – Gruppe, wählt eine Himmelsrichtung

Auf den aufgedeckten Reise-Lesezeichen sind Fortbewegungsmittel, Kunst, Feiertage und Wetter abgebildet.

Schnell sind sich alle einig, dass die Textstelle nichts mit Wetter zu tun hat. David hält Feiertage (wegen „erste“ und „sechsten“) oder Fortbewegungsmittel (wegen „beginnt“ und „weiter“) für möglich. Luzia denkt mehr an Kunst, weil Lesen eine Kulturtechnik ist. Gleichzeitig räumt sie ein, dass sie sich mehr auf ihre Quest konzentriert hat und nicht so sehr auf den Inhalt der Textstelle. Amira ist sich sicher, dass Start und Ziel (also Fortbewegung) der Kern der Textstelle waren. Sie glaubt, dass Paul die Fortbewegungsmittel gewählt hat.

Nach ausgiebiger Diskussion entscheiden sie sich für die Fortbewegungsmittel und sagen zu Paul: „Wir gehen nach Westen!“ Paul dreht den Kompass um, und da die Nadel auf Westen zeigt, war die Reise erfolgreich.

Das Basislager-Lesezeichen bewegt sich also auf die Seite mit dem Navigation-Lesezeichen und das Reise-Lesezeichen wird nach vorn ins Buch gelegt.

Hätte sich die Gruppe für Kunst entschieden und den Weg nach Norden eingeschlagen, wäre die Reise gescheitert. Das hätte sie ihre abgeschlossenen Quest-Lesezeichen und/oder einige ihrer Buchstaben-Plättchen gekostet.



Rasten

Nach ihrer erfolgreichen Reise ziehen Paul, Luzia, David und Amira ein neues Reise-Lesezeichen und legen es aufgedeckt auf den freien Platz im Westen.

David legt das Quest-Lesezeichen „Nacht-schatten-Orchideen“ zu den anderen aufgedeckten Quests zurück und zieht ein neues, um die abgeschlossene Quest „Insekten-schwarm“ zu ersetzen.

Es liegen jetzt also wieder 4 aufgedeckte Reise-Lesezeichen und 5 aufgedeckte Quests auf dem Tisch. Paul, Luzia, David und Amira sind bereit für die nächste Runde.

Wer übernimmt dieses Mal die Navigation?

BESONDERE TEXTARTEN

- Wenn euer Buch mehrere Textspalten hat, verwendet immer nur die ganz rechte Spalte.
- Falls ihr ein Gedicht ohne Satzzeichen lest, behandelt jeden Vers als einzelnen Satz.
- Bei Theaterstücken und Drehbüchern zählen Charakternamen, Regieanweisungen, Schau-

platzangaben (Innen, Außen, Tag, Nacht) und Szenenbeschreibungen zu den 6 Zeilen, die ihr lest, dazu.

Tipp: *Schlüpft beim Vorlesen in die Rollen der Charaktere!*



MODULE UND SPIELVARIANTEN

Auf den folgenden Seiten werden die Profi-Regeln erklärt. Ihr könnt jedes Modul nach Belieben hinzufügen oder weglassen. Wendet einfach beim Spielaufbau und während des Spiels die zusätzlichen Regeln eurer gewählten Module an.

Für eine optimale Spielerfahrung empfehlen wir, *Expedition ins WortReich* als „Klassische Expedition“ (beliebiger Schwierigkeitsgrad) mit den Modulen „Charaktere“ und „Quest-Fachgebiete“ zu spielen.

Essenziell

MODUL I: Spieldauer und Schwierigkeitsgrad anpassen

Beim Spielaufbau:

Spieldauer anpassen

Die „Klassische Expedition“ geht schneller, die „Lange Expedition“ dauert etwas länger. Haltet euch beim Spielaufbau an die Vorgaben der folgenden Tabelle, um die Spieldauer nach euren Wünschen anzupassen.

	Klassische Expedition <i>(ca. 40 Minuten)</i>	Lange Expedition <i>(ca. 60 Minuten)</i>
Buch	<i>mind. 140 Seiten</i>	<i>mind. 170 Seiten</i>
Position der Basislager- und Navigation-Lesezeichen	<i>mind. 130 Seiten vor Ende des Buchs</i>	<i>mind. 160 Seiten vor Ende des Buchs</i>
Position des Versunkene-Stadt-Lesezeichens	<i>genau 70 Seiten hinter Basislager und Navigation</i>	<i>genau 100 Seiten hinter Basislager und Navigation</i>

Schwierigkeitsgrad anpassen

Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad. Die folgende Tabelle besagt, wie viele Buchstaben-Plättchen ihr beim Spielaufbau bekommt.

	Sehr einfach	Einfach	Normal	Schwer	Sehr schwer
Klassische Expedition	<i>30 Buchstaben</i>	<i>24 Buchstaben</i>	<i>18 Buchstaben</i>	-	-
Lange Expedition	-	-	<i>30 Buchstaben</i>	<i>24 Buchstaben</i>	<i>18 Buchstaben</i>

Hinweis: Die tatsächliche Schwierigkeit ist immer auch von der Wahl des Buchs abhängig.

Während des Spiels:

Dieses Modul verändert die Spielregeln nicht. Wir empfehlen, es immer zu verwenden, damit ihr die Dauer und Schwierigkeit des Spiels selbst anpassen könnt.

**macht das Spiel
einfacher**

MODUL II: Charaktere

Beim Spielaufbau:

Sucht euch alle je eine Charakter-Tafel aus und legt sie mit der spielbereiten Seite nach oben vor euch. Die übrigen Charakter-Tafeln werden in dieser Partie nicht gebraucht.

Während des Spiels:

Sobald du Navigator:in wirst (bevor du die Textstelle liest), kannst du deine Spezialfähigkeit verwenden. Tust du das, drehst du deine Charakter-Tafel auf die erschöpfte Seite und wendest ihren Effekt für diese Runde an. Du kannst nur deine eigene Spezialfähigkeit verwenden und nur dann, wenn sie spielbereit ist.

Wenn du später im Spiel eine vor dir liegende Quest erfolgreich abschließt, darfst du deine erschöpfte Charakter-Tafel wieder auf die spielbereite Seite drehen. Deine Spezialfähigkeit ist jetzt wieder einsetzbar.



**macht das Spiel
schwieriger**

MODUL III: Quest-Fachgebiete

Beim Spielaufbau:

Legt beim Spielaufbau kein zufälliges Quest-Lesezeichen nach vorn in das Buch, sondern den Joker „Reibungsloser Start“.



Während des Spiels:

Bei diesem Modul gelten folgende zusätzliche Regeln:

- 1) Wenn in *Phase II – Route planen* die Quests verteilt werden, kann die Gruppe 1 beliebige aufgedeckte Quest ablegen (in den Graphemografen) und dafür die oberste Quest des Stapels aufdecken.
- 2) Wenn eine Reise scheitert, legt ihr wie immer beide gewählten Reise-Lesezeichen ab. Statt der normalen Strafe müsst ihr für jedes abgelegte Reise-Lesezeichen wählen:

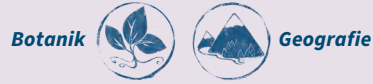
- Buchstaben-Plättchen in Höhe seines Fortschritts ablegen

ODER

- eine abgeschlossene Quest ablegen, die zum selben Fachgebiet gehört.



Es gibt diese 4 Fachgebiete:



Achtung: Ihr müsst für jedes abgelegte Reise-Lesezeichen ein abgeschlossenes Quest-Lesezeichen ablegen, auch wenn beide Reise-Lesezeichen zum selben Fachgebiet gehören.

Hinweis: Der Joker „Reibungsloser Start“ zählt als Quest aller Fachgebiete.

Beispiel: Die Gruppe hat sich in der Himmelsrichtung geirrt und muss die unten abgebildeten Reise-Lesezeichen ablegen. Es liegen 2 Quest-Lesezeichen vorne im Buch: eins mit dem Fachgebiet Geografie und eins mit dem Fachgebiet Botanik. Die Spielenden entscheiden, die Geografie-Quest abzulegen, um keine 9 Buchstaben durch das erste Reise-Lesezeichen zu verlieren. Für das zweite Reise-Lesezeichen haben sie keine passende Quest, daher müssen sie 4 Buchstaben ablegen.

Die Spielenden legen also die 2 Reise-Lesezeichen, die Geografie-Quest und 4 Buchstaben-Plättchen ab.



MODUL IV: Errungenschaften

Beim Spielaufbau:

Spielt eine Lange Expedition (keine Klassische Expedition) mit allen Modulen.

Am Ende des Spiels:

Berechnet am Ende des Spiels eure Siegpunkte (SP):

- + 10 SP** Falls ihr auf **Schwer** gespielt habt.
- + 20 SP** Falls ihr auf **Sehr schwer** gespielt habt.
- + 3 SP** Für jedes Quest- und Gefahr-Lesezeichen vorne im Buch.
- + 1 SP** Für jedes Buchstaben-Plättchen auf dem Farb-indikator des Graphemografen.
- + 5 SP** Falls das Basislager die Versunkene Stadt erreicht oder passiert hat.
- + 10 SP** Falls ihr gewonnen und die Geheime Wahrheit entdeckt habt.

Je nach Siegpunkten erreicht ihr eine der folgenden Errungenschaften:

- < 19 Visitenkarten**-Forscher:innen
- 20 → 29 Bilderbuch**-Forscher:innen
- 30 → 39 Taschenbuch**-Forscher:innen
- 40 → 49 Bestseller**-Forscher:innen
- 50 → 59 Klassiker**-Forscher:innen
- 60 → 69 Enzyklopädie**-Forscher:innen
- > 70 Bibliothek**-Forscher:innen

Könnt ihr beim nächsten Mal euren Rekord verbessern?

DANKSAGUNG



Olibrius möchte sich herzlich bei Germain bedanken, der uns eines Morgens mit seiner Idee, ein Spiel in Büchern zu spielen, von den Socken gehauen hat. Wir danken Jeanne

für die Begeisterung, die jede ihrer fantastischen Illustrationen hier bei Olibrius ausgelöst hat. Wir danken Alexis, der in den darauffolgenden Monaten alles in Form gebracht hat, und allen Tester:innen, die uns mit viel Leidenschaft geholfen haben, das Spiel zu verbessern. Ihre Begeisterung für Spiele und Literatur war unser Antrieb.

Ich danke meiner Familie, Thomas und meiner Schwester für ihr wertvolles Feedback. Olibrius danke ich für die Gelegenheit, dieses Spiel zu illustrieren, und Thibaut und Germain für ihre Unterstützung und ihren Zuspruch für noch ver-rücktere Illustrationen.

Ein riesengroßes Dankeschön!

Jeanne Landart

Ich danke natürlich den Joreilles, die mit unermüdlicher Begeisterung die vielen Tests und die Entwicklung der Regeln mitgemacht haben. Danke an Jonathan „Poire“ Baranger dafür, dass er mir das Wort „Bustrophedon“ zugeflüstert hat.

Danke an Alain Damasio, Mark Z. Danielewski und die sprachlichen Silberschmiede der Oulipo-Bewegung, die meine Fantasie angeregt haben und mir die Idee von Texten als Landschaften mit Buchstabenwäldern und Satzzeichenlawinen gegeben haben.

Und zu guter Letzt danke ich vor allem Thibaut für seine unschätzbar wertvollen Tests und Ideen, Jeanne dafür, dass sie meine verrückte Idee zum Leben erweckt hat (das war wirklich nicht einfach), und natürlich David, der an dieses Projekt geglaubt hat, als es nur der Keim des Schattens einer Idee war, und ohne den ich nicht meinen Platz in der Spielwelt gefunden hätte.

Germain Winzenschark