

URTIS ŠULINSKAS



# WAY 2 GO



TRUST YOUR TEAM!

Für 2-7 Spieler ab 8 Jahren



## SPIELMATERIAL

• 4 abwechselbare Tafeln, je 2x A/B und C/D



Parcours A

Parcours B

Parcours C

Parcours D

• 18 Fähigkeitskarten



• 2 Masken



• 2 Stifte



• 3 Teamkarten mit 1-7 Schwierigkeitsstufen

(Vorder-/  
Rückseite)



2/3 Spieler



4/5 Spieler



6/7 Spieler

• 4 Karten mit Geheimsprache

Vorderseite



Rückseite

• 1 Spielregel

## SPIELZIEL



„Way2Go“ ist ein kooperatives Partyspiel - gemeinsam geht ihr auf eine Mission der Sinne. Jeder von euch hat je nach Schwierigkeitsgrad bestimmte Fähigkeiten und kann nur bestimmte Sinne einsetzen: Einer zum Beispiel sieht alles, kann aber nur per Berührung kommunizieren, ein zweiter sieht selbst nichts, darf aber sprechen und ein dritter redet nur in einer Geheimsprache.

Ihr seid ein Team und gleichzeitig aktiv. Ein Spieler hat einen Stift in der Hand und eine Maske vor seinen Augen. Seine Aufgabe: Mit dem Stift vom Start auf einem Parcours den Weg bis ins Ziel nachzuzeichnen.

Alle anderen haben die Aufgabe dem Spieler mit der Maske genaue Anweisungen zu geben, in welche Richtung er den Weg zeichnen soll.

Nur wenn ihr eure Sinne gut koordiniert, erreicht ihr gemeinsam mit etwas Fingerspitzengefühl das Ziel - und gewinnt.

## DIE SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Ihr könnt „Way2Go“ in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen spielen. Je nachdem wie erfolgreich ihr seid, wechselt ihr zur nächsten Schwierigkeitsstufe. Ein Durchgang dauert nicht lange, daher könnt ihr nacheinander mehrere Durchgänge spielen.

Auf den Teamkarten seht ihr die Spieleranzahl (2-7 Spieler) mit den Schwierigkeitsstufen von 1 bis 7 (bei 2 Spielern fünf Stufen). Sie werden aufsteigend nicht nur schwieriger, sondern auch abwechslungsreicher. Die Zahlen in den Tabellen geben an, welche Fähigkeitskarten ins Spiel kommen. Zusätzlich bietet jeder Parcours von A bis D unterschiedliche Herausforderungen.

## SPIELAUFBAU

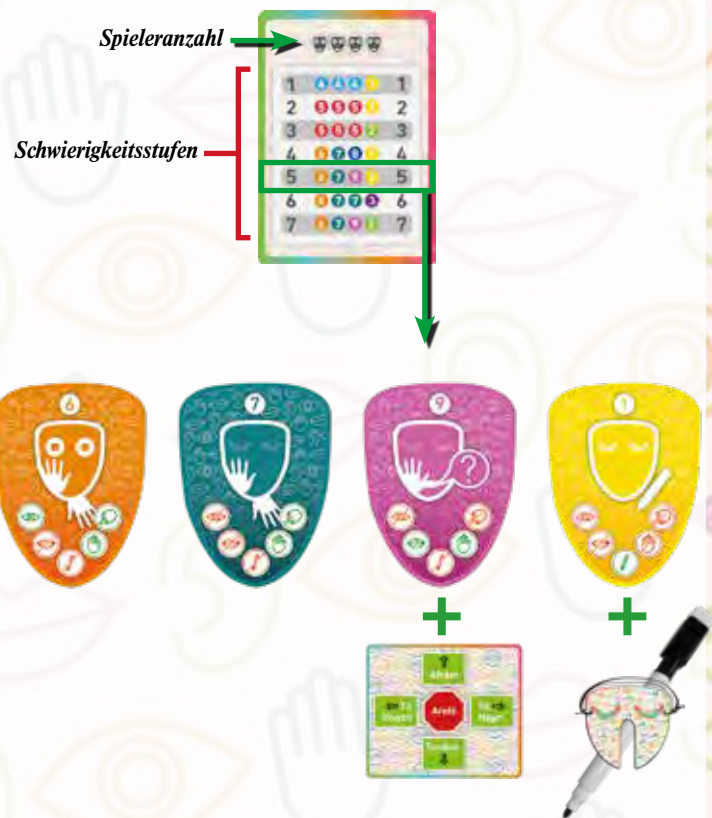
Zuerst schaut ihr euch die Teamkarte an, die eurer Spieleranzahl entspricht. Spielt ihr beispielsweise zu viert, sind das die Angaben bei „4 Spieler“.

Es gibt neun unterschiedliche Fähigkeitskarten. Wollt ihr zu viert mit der 5. Schwierigkeitsstufe spielen, dann kommen folgende Fähigkeitskarten ins Spiel: 1x Nr. 6, 1x Nr. 7, 1x Nr. 9 und 1x Nr. 1. Ihr entscheidet selbst, wer welche Fähigkeitskarte erhält. Ihr könnt die Fähigkeitskarten auch zufällig unter euch verteilen.


Nachdem jeder von euch eine Fähigkeitskarte erhalten hat, werden weitere Materialien verteilt. Der Spieler mit der Fähigkeitskarte 1, 2 oder 3 erhält einen Stift und eine Maske (der zweite Stift und die zweite Maske sind für die Variante „Verfolgungsszenario“).


Sind die Fähigkeitskarten Nr. 5 und Nr. 9 im Spiel, dann erhält der betreffende Spieler eine Karte mit der Geheimsprache.


Jetzt setzt ihr euch noch in der Reihenfolge, die in der gewählten Schwierigkeitsstufe auf der Teamkarte vorgegeben ist, um den Spieltisch. Denn die Anweisungen werden entgegen den Uhrzeigersinn, also von links nach rechts bis zum Spieler mit der Maske, weitergegeben. Bevor der Durchgang losgeht, legt bitte noch die vier Tafeln mit den Parcours bereit.





## DIE FÄHIGKEITSKARTEN


 Du erhältst den Stift, um den Weg zu zeichnen. Setze die Maske auf, damit du beim Zeichnen nichts sehen kannst. Du darfst nicht sprechen, niemanden berühren und von niemandem berührt werden.


 Du erhältst den Stift, zeichne den Weg mit deiner **linken Hand**, bzw. mit der rechten Hand, wenn du Linkshänder bist. Setze die Maske auf, damit du beim Zeichnen nichts sehen kannst. Du darfst nicht sprechen, niemanden berühren und von niemandem berührt werden.


 Du erhältst den Stift um den Weg zu zeichnen. Setze die Maske auf, damit du beim Zeichnen nichts sehen kannst. Du darfst nicht sprechen. Du darfst deinen linken Nachbarn berühren und darfst von ihm auch berührt werden.


 Du kannst sehen und sprechen. Du darfst niemanden berühren, aber von deinem linken Nachbarn berührt werden.

 Du erhältst eine Karte mit der Geheimsprache. Informiere bevor es losgeht deinen linken Nachbarn was die Geheimwörter bedeuten. Du sprichst nur in der Geheimsprache. Du kannst sehen, darfst niemanden berühren. Du darfst aber von deinem linken Nachbarn berührt werden.

 Du kannst sehen, aber nicht sprechen. Du darfst deinen rechten Nachbarn berühren und von deinem linken Nachbarn berührt werden.

 Du musst deine Augen geschlossen halten und darfst nicht sprechen. Du darfst deinen rechten Nachbarn berühren und von deinem linken Nachbarn berührt werden.

 Du musst deine Augen geschlossen halten. Du darfst sprechen. Du darfst niemanden berühren, aber von deinem linken Nachbarn berührt werden.

 Du erhältst eine Karte mit der Geheimsprache. Informiere bevor es losgeht den Spieler mit der Maske was die Geheimwörter bedeuten. Du sprichst nur in der Geheimsprache und hältst deine Augen geschlossen. Du darfst niemanden berühren, aber vom Spieler mit der Maske berührt werden.

# SPIELABLAUF

## Sprecht euch ab!

Vom ersten Spieler bis zum Spieler mit der Maske wird eine Anweisung entgegen den Uhrzeigersinn weitergegeben. Je nach Schwierigkeitsstufe geschieht dies durch Sprache oder durch Berührungen. Nur der linke Nachbar des Spielers mit der Maske darf mit ihm sprechen bzw. ihn berühren. Vor einem Durchgang müsst ihr euch alle absprechen, damit der Spieler mit der Maske die Worte bzw. die Berührungen auch versteht und den Weg ins Ziel zeichnen kann.

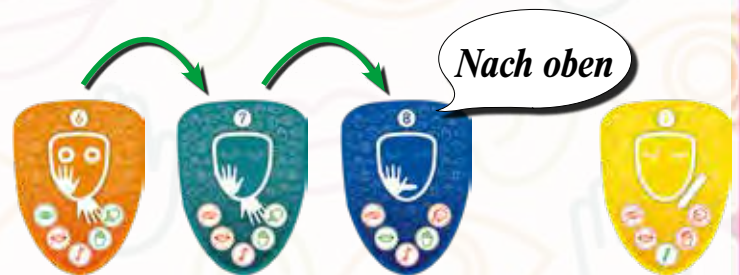
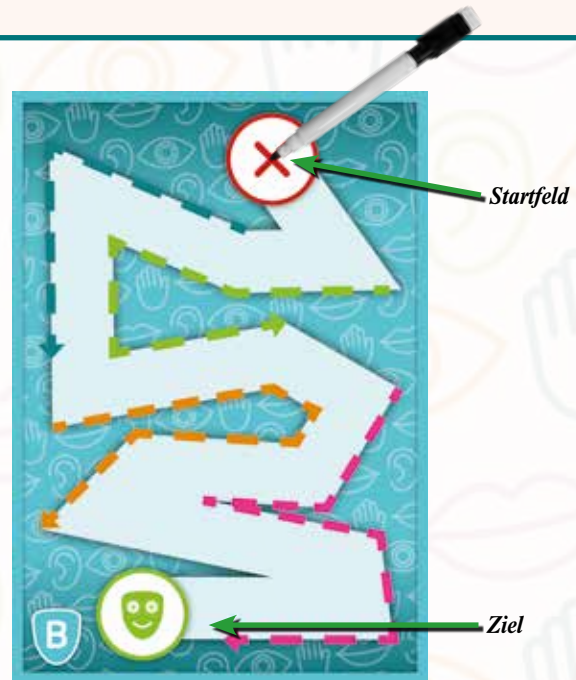
Die Anweisungen „rechts“, „links“, „nach oben“, „nach unten“ bzw. „Stopp“ oder die entsprechenden Worte in der Geheimsprache werden leise, damit der Spieler mit der Maske sie nicht hört, von Spieler zu Spieler weitergegeben. Sprecht euch ab, wie ihr die obigen Anweisungen durch Berührungen ausdrücken wollt. Die Berührungen können an einer Hand, am Rücken oder am Kopf erfolgen.

## Es geht los!

Habt ihr euch abgesprochen, setzt der betreffende Spieler seine Maske auf. Die anderen wählen einen Parcours aus (*ohne den Spieler mit der Maske zu informieren*), beispielsweise Parcours B, und legen ihn vor dem Maskenträger ab. Als Starthilfe führt der rechte Nachbar des Maskenträgers dessen Hand mit dem Stift auf die Mitte des Startfeldes. Von dort muss dieser während des Spiels den Stift weiterbewegen und eine Linie bis zum Ziel zeichnen. Nun schließen auch die anderen Spieler, die nichts sehen dürfen, ihre Augen.

Sobald der Maskenträger sagt „Ich bin bereit“, beginnt der Durchgang und ihr gebt nacheinander die erste Anweisung reihum bis zum Maskenträger weiter.

Der erste Spieler reagiert möglichst schnell auf die Bewegungen des Maskenträgers, damit er die Linie zum Ziel zeichnen kann und nicht vom Weg abkommt. Sollte der Maskenträger mit dem Stift den Weg verlassen, muss der erste Spieler den Durchgang stoppen, indem er „Den Weg verlassen“ sagt. Nun muss er den Stift in der Hand des Maskenträgers wieder an die gleiche Stelle zurückführen, an der der Weg verlassen wurde. Danach geht der Durchgang normal weiter.



*Beispiel: Ein Spieler (6), der sehen kann aber nicht sprechen darf, gibt seinem nicht sehenden rechten Nachbarn (7) mittels Berührung das Kommando „nach oben“. Dieser gibt seinerseits das Kommando „nach oben“ mittels Berührung an seinen rechten Nachbarn (8). Dieser darf sprechen und sagt das Kommando „nach oben“ laut zum Maskenträger (1). Dieser bewegt nun den Stift auf dem Parcours langsam nach oben.*



## SPIELEND

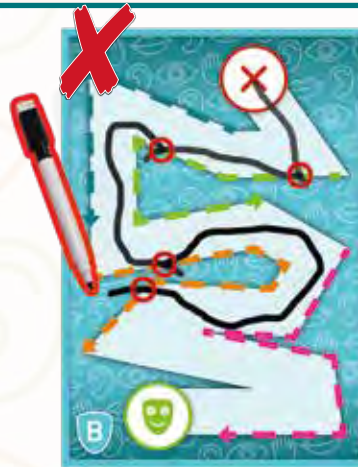
Ein Durchgang ist zu Ende, wenn der Maskenträger im Ziel angekommen ist oder wenn er zu oft vom Weg abgekommen ist.

Ist der Maskenträger so oft vom Weg abkommen wie es der Teamgröße entspricht (*beispielsweise zum 4. Mal bei vier Spielern*), ist der Durchgang verloren. Versucht es doch gleich noch einmal mit demselben Parcours oder einer leichteren Schwierigkeitsstufe.

Ist der Maskenträger mit eurer Hilfe im Ziel angekommen (*die Linie endet in der Zielmaske*) – dann Glückwunsch – ihr habt den Durchgang gewonnen. Nun zählt ihr die Abweichungen von dem Weg des Parcours. Je weniger Abweichungen es gibt, desto besser habt ihr alle zusammengearbeitet.

Nach einem Durchgang könnt ihr mit Hilfe des Stiftes die Linien wieder von der Tafel abwischen. Nun könnt ihr euch entscheiden, ob ihr den gleichen Parcours noch einmal spielen wollt, eine andere Schwierigkeitsstufe ausprobieren oder euch von einem anderen Parcours herausfordern lassen wollt.

Schafft ihr es auf Parcours D bis zur siebten Schwierigkeitsstufe?



*Beispiel: Ihr seid zu viert. Der Maskenträger ist zum vierten Mal vom Weg des Parcours abgewichen. Das Spiel ist sofort beendet.*



*Beispiel: Ihr seid zu viert. Der Maskenträger hat das Ziel erreicht und ist nur zweimal vom Weg des Parcours abgewichen. Das Team hat gemeinsam gewonnen.*

## SPIELVARIANTEN

*Seid ihr mehr als sieben Spieler oder wollt ihr ein Turnier spielen, könnt ihr auch eine der folgenden Varianten spielen.*

### Team gegen Team

Bildet zwei gleich große Teams, die zur selben Zeit gegeneinander spielen. Jetzt werden auch beide Stifte und Masken benötigt. Sollte in einem Team ein zusätzlicher Spieler sein, so spielt dieser mit der Fähigkeitskarte Nr. 7.

Beide Teams spielen die gleiche Schwierigkeitsstufe. Die Maskenträger sitzen sich am Tisch gegenüber. Sie benutzen den gleichen Parcours, aber zeichnen auf einer eigenen Tafel. Die Fähigkeitskarten werden zwischen den Tafeln abgelegt, sie gelten für beide Teams.



Auf ein Kommando starten beide Teams ihren Wettlauf. Es gelten die gleichen Regeln wie bisher. Sieger ist das Team, das als Erstes das Ziel erreicht hat.

Verloren hat ein Team sofort, wenn es zu oft vom Weg abgekommen ist. Das andere Team wird dann zum Sieger erklärt, auch wenn es das Ziel noch nicht erreicht hat.

### Verfolgungsszenario

Diese Variante ist für Profis. Zu Beginn wird ein Timer, z. B. ein Mobiltelefon, benötigt. Im Gegensatz zur vorherigen Variante beginnt nur Team 1 das Spiel. Gleichzeitig wird der Timer von einem Spieler von Team 2 betätigt. Nach 20 Sekunden startet auch Team 2.

Die Aufgabe von Team 1 ist es, nicht von Team 2 überholt zu werden. Hat Team 1 das Ziel erreicht und wurde nicht eingeholt, hat es gewonnen. Sollte es Team 2 vorher gelingen Team 1 zu überholen, hat Team 2 sofort gewonnen ohne das Ziel erreicht zu haben. Beide Teams dürfen sich so viele Abweichungen +1 vom Weg leisten wie es der Teamgröße entspricht. Eine Abweichung mehr und das entsprechende Team hat sofort verloren. Also schnell spielen, aber trotzdem vorsichtig sein!