WOLFGANG KRAMER

EXPEDITION

ABENTEURER · ENTDECKER · MYTHEN

mit Illustrationen von Marc Margielsky

amigo-spiele.de/01656

Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL

135 Expeditionspfeile (je 45 in den Farben Gelb, Rot und Blau)
80 Expeditionskarten
30 Ortsmarker (je fünf mit sechs unterschiedlichen Motiven)
30 Reisetickets
1 Spielplan

Reisetickets geben euch zusätzliche Aktionsmöglichkeiten, um den Verlauf der drei Expeditionen zu euren Gunsten zu beeinflussen.

Die Expeditionskarten repräsentieren Forschungsaufträge für besonders interessante Orte rund um die Welt. Eure Aufgabe wird es sein, diese Orte zu besuchen. Jeder dieser Orte gehört zu einer von sechs Regionen. Alle Expeditionskarten und alle Orte einer Region auf dem Spielplan haben die gleiche Farbe. So findet ihr die Orte leichter auf dem Spielplan.

Mit Hilfe eurer Ortsmarker kennzeichnet ihr Orte, die für euch besonders wichtig sind. Diese Orte sind am Spielende einen zusätzlichen Siegpunkt wert, aber nur, wenn ihr sie auch besucht habt.

Mit den Expeditionspfeilen führt ihr drei Expeditionen um die Welt. Alle Expeditionen starten am selben Startort.

Auf dem Spielplan sind alle Orte eingezeichnet, die auf den Expeditionskarten angegeben sind. Auf den Linien zwischen den Orten werden mit Hilfe der Expeditionspfeile die Routen der drei Expeditionen festgehalten.

Spielidee

Wir befinden uns am Ende des Zeitalters der Entdeckungen. Die Welt ist im Umbruch. Immer mehr verborgene Ecken unseres Globus werden von mutigen Entdeckern wie James Cook, Alexander von Humboldt oder Christoph Kolumbus erstmals bereist. Sie entdecken und erklären immer neue Zusammenhänge und prägen damit bis heute unser Weltbild.

Im Spiel Expedition – Abenteurer • Entdecker • Mythen schlüpft ihr in die Rolle eines reichen Unterstützers, der es sich zum Ziel gesetzt hat, möglichst viele eindrucksvolle Orte zu besuchen und Informationen für die Wissenschaft zu sammeln. Oft ranken sich abenteuerliche Mythen um die Zielorte eurer Expeditionen. Wer von euch wird es schaffen, die meisten Orte zu besuchen?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Jeder von euch sucht sich die **fünf Ortsmarker** eines Motivs aus und legt diese zunächst vor sich. Überzählige Ortsmarker legt ihr zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Außerdem erhält jeder von euch **drei Reisetickets**. Die restlichen Reisetickets werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 80 Expeditionskarten werden gut gemischt. Jeder von euch bekommt vorerst **fünf Expeditionskarten**. Markiert die auf den Karten abgebildeten Orte auf dem Spielplan mit euren Ortsmarkern.

Danach nehmt ihr eure Expeditionskarten auf die Hand. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, bekommt jeder von euch zusätzlich **7 weitere Expeditionskarten** auf die Hand. Seid ihr mehr als drei Spieler, bekommt jeder von euch zusätzlich **3 weitere Expeditionskarten** auf die Hand. Haltet die Expeditionskarten vor euren Mitspielern geheim. Nicht verteilte Expeditionskarten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Spielablauf

Im Verlauf des Spiels legt ihr Expeditionspfeile in den drei Farben auf den Spielplan. Die Aneinanderreihung aller Expeditionspfeile **einer** Farbe wird „Expedition“ genannt.

Keine der drei Expeditionen gehört einem Spieler. Jeder von euch versucht die drei Expeditionen so zu lenken, dass sie die zu seinen Expeditionskarten passenden Orte besuchen. Gleichzeitig versucht ihr es euren Mitspielern möglichst schwer zu machen, die durch ihre Ortsmarker gekennzeichneten Orte zu erreichen.

Immer wenn im Verlauf des Spiels eine der drei Expeditionen einen Ort erreicht, für den einer von euch die passende Expeditionskarte auf der Hand hat, darf derjenige die Karte sofort offen vor sich ablegen. Dabei ist es egal, wer den Expeditionspfeil gelegt hat. Wurde sogar ein mit einem Ortsmarker markierter Ort erreicht, nimmt der entsprechende Spieler auch diesen Ortsmarker vom Spielplan. Für jeden besuchten Ort und jeden eurer Ortsmarker, der nicht mehr auf dem Spielplan liegt, bekommt ihr am Ende des Spiels Siegpunkte. Alle nicht besuchten Orte und alle auf dem Spielplan verbliebenen Ortsmarker kosten euch Siegpunkte.

Zugmöglichkeiten

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

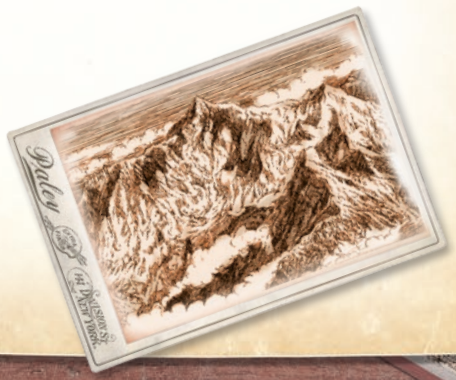
Während eures Zuges dürft ihr entweder:

in beliebiger Reihenfolge

- **einen Expeditionspfeil** anlegen und
- bis zu **zwei Reisetickets** einsetzen

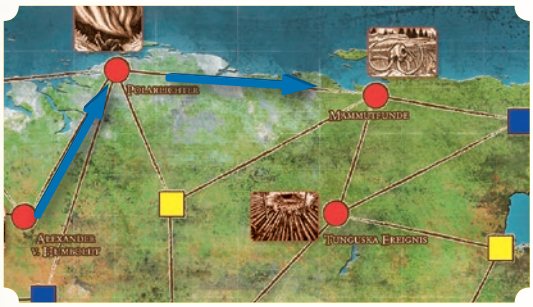
oder

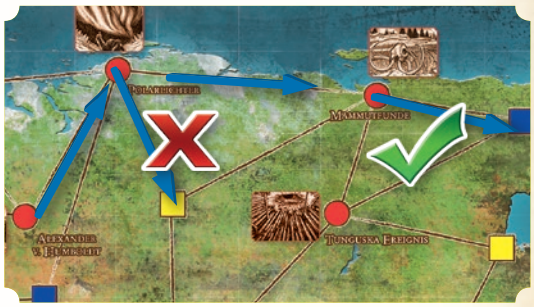
- **aussetzen** und ein Reiseticket aus dem Vorrat nehmen.



Expeditionspfeil anlegen

- Eine Expedition hat immer genau eine Farbe. Sie darf nur mit Pfeilen dieser Farbe verlängert werden. Sollten die Expeditionspfeile einer Farbe aufgebraucht sein, kann diese Expedition nicht weiter verlängert werden.
- Jede Expedition hat immer genau einen Endpunkt. Nur an diesen Endpunkt darf ein weiterer Expeditionspfeil angelegt werden.





- Alle drei Expeditionen beginnen auf dem Startfeld in Europa. An dieses Feld muss der erste Pfeil einer Expedition angelegt werden. Die Richtung bestimmt der jeweilige Spieler. Danach entscheidet jeder Spieler, ob er eine begonnene Expedition fortsetzt oder eine neue startet. Wenn alle drei Expeditionen gestartet sind, kann man die Expeditionen nur noch fortsetzen.

- Expeditionspfeile dürfen nur auf die Verbindungslinien zwischen zwei Orten gelegt werden.

- Expeditionspfeile unterschiedlicher Expeditionen dürfen auf die gleiche Verbindungslinie gelegt werden, nicht aber Expeditionspfeile der gleichen Expedition.

Der Spielplan

Auf dem Spielplan findet ihr alle 80 Expeditionsorte, die auch auf den Karten beschrieben sind. Außerdem sind hier das Startfeld in Europa sowie blaue und gelbe Sonderfelder eingezeichnet.

Expeditionsorte

Die Expeditionsorte repräsentieren Forschungsaufträge für Orte, die ihr mit den Expeditionen besuchen wollt. Alle Expeditionsorte einer Region und die dazugehörigen Expeditionskarten haben dieselbe Farbe. Zusätzlich findet ihr die Illustration des Expeditionsortes sowohl auf dem Spielplan als auch auf der passenden Expeditionskarte.
Solange eine beliebige Expedition sich in einem Expeditionsort aufhält, also die freiliegende Pfeilspitze auf den Ort zeigt, darf jeder von euch die dazugehörige Karte dieses Ortes offen vor sich ablegen. Ihr dürft die Expeditionskarte auch dann vor euch ablegen, wenn ein Mitspieler den Expeditionspfeil gelegt hat. Liegt dort ein Ortsmarker, legt ihn derjenige vor sich ab, dem der Marker gehört.

Blaue Sonderfelder

Erreicht ihr mit einer Expedition ein blaues Sonderfeld, dürft ihr sofort an dieser Expedition noch einen weiteren Pfeil anlegen.
Drei der blauen Sonderfelder befinden sich am Rand des Spielplans und sind mit Zahlen von 1 bis 3 gekennzeichnet. Über Felder mit der gleichen Zahl kann man vom linken Teil des Spielplans auf den rechten wechseln und umgekehrt.

Beispiel: *Clayton legt einen Expeditionspfeil zum blauen Sonderfeld mit der Nummer 1 am Spielplanrand. Das blaue Sonderfeld erlaubt ihm, sofort einen weiteren Expeditionspfeil an diese Expedition anzulegen. Weil es eines der drei Felder am Spielplanrand ist, kann Clayton diesen zusätzlichen Expeditionspfeil auf der anderen Seite des Spielplans anlegen.*

Gelbe Sonderfelder

Wenn ihr ein gelbes Sonderfeld erreicht, erhaltet ihr **ein Reiseticket aus dem Vorrat**.
Hinweis: *Die Anzahl der Reisetickets im Spiel ist nicht begrenzt. Sollte der Vorrat aufgebraucht sein, benutzt Ersatzmaterial für weitere Reisetickets.*

Eine Expedition bildet eine Schleife

Jede Expedition braucht immer einen klar erkennbaren Endpunkt. Der Endpunkt ist die freiliegende Pfeilspitze des zuletzt gelegten Expeditionspfeils. Der Endpunkt ist wichtig, weil nur dort der nächste Expeditionspfeil angelegt werden darf.
Im Verlauf des Spiels kann es dazu kommen, dass eine Expedition eine Schleife bildet, also keine Pfeilspitze mehr freiliegt.
Ist eine Schleife entstanden, muss derjenige Spieler, der die Schleife gebildet hat, sofort einen weiteren Expeditionspfeil derselben Farbe an einer beliebigen Stelle der Expedition anlegen, um damit wieder einen klar erkennbaren Endpunkt zu schaffen.

Jeder von euch darf bei jeder Expedition pro Zug nur eine Schleife bilden.

Begrenzte Nutzung von Sonderfeldern

Liegt an einem Sonderfeld bereits ein Pfeil einer bestimmten Expedition an, kann mit einem weiteren Pfeil **dieser Expedition** der Effekt dieses Sonderfeldes nicht noch einmal genutzt werden.
Sollte durch das Nutzen eines Reisetickets der **letzte** Expeditionspfeil von einem Sonderfeld entfernt werden, kann dieses Sonderfeld auch wieder genutzt werden (siehe: *Reisetickets einsetzen*).

Beispiel: *Jamie bildet durch das Legen eines Expeditionspfeils eine Schleife (1). Er muss jetzt an einer beliebigen Stelle der Expedition einen zusätzlichen Pfeil anlegen (2), um einen klar erkennbaren Endpunkt zu schaffen. Den Effekt des gelben Sonderfeldes, auf dem er die Schleife gebildet hat, darf er jedoch nicht erneut nutzen. Dort lag bereits ein Expeditionspfeil derselben Farbe, das Sonderfeld wurde also schon genutzt.*

Reisetickets einsetzen

Ihr dürft Reisetickets jederzeit in eurem Zug einsetzen. Ein Reiseticket hat vier unterschiedliche Funktionen. Jedes Mal, wenn ihr ein Reiseticket einsetzt, wählt ihr **genau eine** davon. Ihr dürft in jedem Zug **maximal zwei** Reisetickets einsetzen. Ihr dürft Reisetickets auch gleich zu Beginn eures Zuges nutzen, bevor ihr einen Expeditionspfeil anlegt.

Die vier möglichen Funktionen sind:

- Expeditionspfeil anlegen
- Expeditionspfeil entfernen
- Expeditionskarte tauschen
- Expeditionskarte ablegen, falls an dem dazugehörigen Ort mindestens ein Expeditionspfeil liegt

Expeditionspfeil anlegen

Ihr dürft einen beliebigen Expeditionspfeil an das Ende der farblich passenden Expedition anlegen.

Expeditionspfeil entfernen

Ihr dürft von einer beliebigen Expedition den zuletzt gelegten Expeditionspfeil entfernen. Durch das Entfernen eines Expeditionspfeils kann es vorkommen, dass eine Expedition wieder in einer Schleife endet (siehe: *Eine Expedition bildet eine Schleife*).

Expeditionskarte tauschen

Ihr dürft eine Expeditionskarte von eurer Hand in die Schachtel zurücklegen und dafür eine neue Expeditionskarte vom Nachziehstapel ziehen.

Expeditionskarte ablegen, falls an dem dazugehörigen Ort mindestens ein Expeditionspfeil liegt

Eine Expeditionskarte dürft ihr ablegen, solange sich die Expedition an diesem Ort befindet. Ist die Expedition bereits weitergereist, müsst ihr versuchen, den Ort ein weiteres Mal zu besuchen, oder ihr setzt ein Reiseticket ein, um die Expeditionskarte des Ortes abzulegen, wenn mindestens ein Expeditionspfeil zu dem Ort zeigt.

Beispiel eines Spielzugs:
Victoria lenkt die rote Expedition nach Afrika. Nach ihr ist Margaret am Zug und sieht eine Chance, die Expedition nach Südamerika zu bringen. Sie beginnt ihren Zug damit, einen Expeditionspfeil zum gelben Sonderfeld zu legen (1). Dafür erhält sie ein Reiseticket, welches sie direkt einsetzt, um einen weiteren Expeditionspfeil zum blauen Sonderfeld hin zu legen (2). Mit dem zusätzlichen Expeditionspfeil des blauen Sonderfeldes erreicht sie das nächste gelbe Sonderfeld und erhält wieder ein Reiseticket (3). Auch dieses Reiseticket setzt sie sofort für einen weiteren Expeditionspfeil ein und erreicht damit Südamerika (4).

Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Spieler die letzte Expeditionskarte von seiner Hand ablegt. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft am Zug waren. Danach ermittelt jeder von euch seine Siegpunkte.

Jeder von euch erhält je einen Siegpunkt für:

- jede Expeditionskarte, die er vor sich ablegen konnte
- jeden eigenen Ortsmarker, den er vom Spielplan nehmen konnte

Danach zieht sich jeder von euch einen Punkt ab für:

- jede Expeditionskarte, die er noch auf der Hand hat
- jeden eigenen Ortsmarker, der noch auf dem Spielplan liegt

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Gibt es einen Gleichstand bei den meisten Siegpunkten, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.

Expertenvariante

Falls ihr euch komplexere Expeditionen wünscht, dann empfehlen wir euch die folgenden Zusatzregeln für erfahrene Entdecker. Ihr könnt nach Wunsch mit einer oder beiden Zusatzregeln spielen.

Öffentliche Expeditionsorte

Zu Beginn der Partie werden acht Expeditionskarten offen neben den Spielplan gelegt. Jeder von euch hat die Möglichkeit, diese Orte zu besuchen. Wenn ihr es schafft, einen Expeditionspfeil zu einem der öffentlichen Expeditionsorte zu legen, dürft ihr die entsprechende Expeditionskarte nehmen und vor euch ablegen. Die genommene Expeditionskarte wird nicht vom Stapel ersetzt. Genau wie bei den besuchten Expeditionskarten aus eurer Hand zählt jeder von euch besuchte öffentliche Expeditionsort am Ende der Partie einen Siegpunkt.
Solltet ihr während des Spielaufbaus einen öffentlichen Ort aufdecken, der zwei oder weniger Verbindungslinien vom Startfeld entfernt ist, legt ihn zurück in die Schachtel und zieht dafür eine neue Expeditionskarte.

Individuell verteilte Ortsmarker

Zuerst erhaltet ihr alle Expeditionskarten. Legt dann eure Ortsmarker auf Expeditionsorte eurer Wahl, egal ob ihr die Expeditionskarte dieses Ortes auf der Hand habt oder nicht.
Die folgenden Regeln sind dabei zu beachten:

- Beginnend mit dem Spieler **rechts vom Startspieler** und dann **gegen den Uhrzeigersinn** legt jeder von euch jeweils einen seiner Ortsmarker auf einen Ort auf dem Spielplan. Verteilt so lange Marker, bis jeder von euch seine fünf Ortsmarker auf dem Spielplan verteilt hat.
- Ihr müsst **nicht** die passende Expeditionskarte für den markierten Ort besitzen.
- Auf keinem Ort darf mehr als ein Ortsmarker liegen.
- Ihr dürft keinen der öffentlichen Expeditionsorte auswählen, falls ihr mit öffentlichen Expeditionsorten spielt.
- Ihr **müsst** in den Regionen Nordamerika, Südamerika, Afrika, Asien und Ozeanien jeweils einen Ortsmarker auf einen Expeditionsort legen.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft.
Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de · E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI
Version 1.0