

EXPEDITION

... Abenteuer ins Unbekannte

für 2-6 Personen ab 10 Jahren

Inhalt:

1. Spielziel
2. Spielvorbereitung und Spielmaterial
 - 2.1 Spielplan
 - 2.2 Forschungsaufträge
 - 2.3 Spielchips
 - 2.4 Etappenpfeile
 - 2.5 Reisegutscheine
3. Forschungsaufträge
 - 3.1 Die eigenen Forschungsaufträge
 - 3.2 Spielchips auslegen
 - 3.3 Öffentliche Forschungsaufträge
4. Expeditionen
 - 4.1 Expeditionen durchführen
 - 4.2 Erreichen eines Expeditionszieles
 - 4.3 Eine Expedition bildet eine Schleife
 - 4.4 Alle Etappenpfeile sind verbraucht
5. Reisegutscheine
6. Spielende
7. Varianten für Fortgeschrittene
 - 7.1 Variante A
 - 7.2 Variante B
8. Der Autor
9. Kurzspielregel

Autor: **Wolfgang Kramer**
Grafik: **Joachim Hartwig**
Realisation: ... **Bernd Dietrich**

Spielmaterial:

EXPEDITION enthält:

- Spielanleitung mit Kurzspielregel
- Spielplan
- 79 Expeditionskarten
- 135 Etappenpfeile in drei Farben
- 75 Reisegutscheine
- 60 Spielchips in sechs Farben
- 5 Karten mit den wichtigsten
..... Regelstichworten

Artikel-Nr.: 6005

Printed in Germany

© Copyright 1995, 1996 by

QUEEN ~ CARROMS Spielwaren GmbH,

53842 Troisdorf, Germany.

Alle Rechte vorbehalten.

QUEEN GAMES

ist ein eingetragenes

Warenzeichen der

QUEEN ~ CARROMS

Spielwaren GmbH.



1. Spielziel

Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn eine Anzahl von Forschungskarten. Diese Karten sind Forschungsaufträge für bestimmte Orte auf der Welt. Sie zeigen das gleiche Bild, das auch auf dem Spielplan am entsprechenden Ort abgebildet ist.

Drei unabhängige, neutrale Expeditionen werden von den Spielern über die Weltkarte geführt. Erreicht eine Expedition dabei einen Ort, für den ein Spieler einen Forschungsauftrag hat, wird dieser abgelegt, und man erhält dafür einen Punkt. **Wer am Schluß die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.**

2. Spielvorbereitung und Spielmaterial

2.1 Spielplan

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Man erkennt die Kontinente unserer Erde. Über ein Streckennetz (gestrichelte Linien) sind viele verschiedenfarbige Punkte miteinander verbunden.



Forschungsziel



Alle Orte, zu denen ein Bild gehört und die auf dem Spielplan benannt werden, sind Forschungsziele, für die es eine dazu gehörige Forschungskarte gibt. Der Punkt des Zieles hat die gleiche Farbe wie der Hintergrund der Karte. Wenn eine Expedition einen solchen Ort erreicht, sollten alle Mitspieler die Forschungsaufträge in ihrer Hand überprüfen. Derjenige, der eine übereinstimmende Karte hat, darf diese ablegen, auch wenn er selbst nicht am Zug ist.

Die grünen und roten Stationspunkte ermöglichen besondere Aktionen für die Spieler, sobald eine Expedition einen solchen Punkt erreicht.

Wer eine Expedition zu einem grünen Stationspunkt führt, darf sofort nochmals einen Etappenpfeil an eine beliebige Expedition legen.

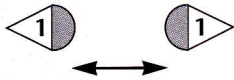
Wer eine Expedition zu einem roten Stationspunkt führt, erhält einen Reisegutschein von der Bank.

Am rechten und linken Spielfeldrand sind jeweils drei rote Stationspunkte mit einem weißen Pfeil gekennzeichnet. An diesen Stellen besteht eine Verbindung zum gegenüberliegenden Spielfeldrand.

Grüner Stationspunkt



Roter Stationspunkt



2.2 Forschungsaufträge

Der Stapel mit den Karten wird gemischt und jeder Spieler erhält:

**12 Karten – bei 2-3 Spielern,
9 Karten – bei 4-6 Spielern.**

Die Karten stellen private (eigene) Forschungsaufträge dar. Jeder Spieler nimmt seine Forschungsaufträge auf die Hand, ordnet sie nach den Hintergrundfarben und schützt sie vor neugierigen Blicken der Mitspieler.

Außerdem werden **sechs Karten** offen neben den Spielplan gelegt. Dies sind die öffentlichen Forschungsaufträge, die von jedem Mitspieler erfüllt werden können und bei der Endabrechnung zusätzlich Punkte einbringen. **Jeder dieser öffentlichen Forschungsaufträge muß jedoch mindestens drei Wegstrecken vom Startfeld entfernt sein.** Ist dies nicht der Fall, werden solange neue Karten gezogen, bis alle sechs Aufträge diese Bedingung erfüllen. Die Karten, die aussortiert wurden, kommen unter den Stapel. Der Stapel wird neben den Spielplan gelegt.

Wie findet man die eigenen und die öffentlichen Forschungsziele?

Alle Spieler suchen zunächst auf dem Spielplan nach den Orten, die sie im Laufe des Spiels aufsuchen müssen. Dabei hilft ihnen die Farbgebung.

Die Farbe der Punkte eines Kontinents und die Hintergrundfarbe der entsprechenden Forschungsaufträge sind identisch. So sind z.B. alle Forschungsziele auf dem Spielplan von Nordamerika violett und alle Forschungsaufträge von Zielen in Nordamerika haben das gleiche Violett als Hintergrundfarbe.

Wer eine Karte mit violetterem Hintergrund besitzt, schaut sich alle violetten Punkte in Nordamerika an und vergleicht die Abbildung auf seiner Karte mit der Abbildung auf dem Spielplan. Beide Abbildungen zeigen das gleiche Motiv. Auf diese Weise lassen sich auf dem Spielplan rasch die Orte finden, die man aufsuchen muß.

Nordamerika hat die Farbe **Violett**, Europa hat die Farbe **Blau**, Asien hat die Farbe **Hellgrün**, Südamerika hat die Farbe **Orange**, Afrika hat die Farbe **Gelb**, Australien hat die Farbe **Rosa**.

Beschreibung der Forschungsaufträge



Mykene, Goldmaske
Griechenland, Europa

Über kaum eine Kultur existieren so viele Sagen und Mythen, wie über die der Griechen. Die Heldengeschichten Homers veranlaßten den Archäologen Schliemann zu seinen beiden bedeutendsten Ausgrabungen, Troja und Mykene, die auch seine größten Irrtümer waren. Diese Goldmaske aus den Gräbern Mykenes stellt nicht Agamemnon dar, sondern ist 300 Jahre älter.

• Abbildung •

Sie ist identisch mit der Abbildung auf dem Spielplan.

• Textüberschrift •

Das erste Wort kennzeichnet den Ort. Es steht auch auf dem Spielplan. Das zweite Wort ist in Schrägschrift geschrieben und bezeichnet die Abbildung. Das dritte und vierte Wort nennen Land und Kontinent.

Manche Karten haben weniger als vier Worte, wenn eines davon eine doppelte Bedeutung hat.

• Hintergrundfarbe •

Sie entspricht dem Farbpunkt auf dem Spielplan.

• Kartentext •

Er hat keine spezielle Funktion für den Spielablauf; gibt Ihnen jedoch interessante Informationen über die Forschungsziele.

Aksum, Obelisk Äthiopien, Afrika

Zu den größten Stelen (altgriech.: Steinplatten) der Welt gehören die bis zu 30 m hohen Obelisken aus Aksum, die aus einem Stück gehauen sind. Makedu, der Sage nach die Königin von Saba, herrschte hier vor über 3000 Jahren.



Der Legende zufolge gründete ihr Sohn aus der Verbindung mit König Salomon, Menelik I., die bis 1974 andauernde Herrscherlinie Äthiopiens.

2.3 Spielchips

Jeder Spieler erhält vier Spielchips seiner Farbe. Er muß damit vier von seinen Forschungsaufträgen als **besonders wichtig** einstufen, indem er diejenigen Orte auf dem Spielplan, die er unbedingt während des Spieles erreichen will, mit seinen Chips markiert. Gelingt ihm dies, bekommt er für jedes Forschungsziel mit Chip einen zusätzlichen Punkt. Jeder nicht erreichte Chip ist allerdings ein Minuspunkt bei Spielende. Außerdem sollte man berücksichtigen, daß die mit Chips markierten Orte auch allen anderen Mitspielern bekannt sind!

2.4 Etappenpfeile

Die Etappenpfeile werden nach Farben sortiert und für alle gut erreichbar neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, einen beliebigen Pfeil nehmen und ihn auf eine Wegstrecke zwischen zwei Punkte legen, d.h. auf die gestrichelte Linie.

Alle Etappenpfeile einer Expedition haben dieselbe Farbe. Ausgehend vom Startpunkt bilden die drei Expeditionen im weiteren Spielverlauf eine langgezogene Route.

2.5 Reisegutscheine

Ein Mitspieler wird als Bankhalter bestimmt und teilt jedem Spieler bei Spielbeginn **drei Reisegutscheine** aus. Durch Abgabe dieser Gutscheine an die Bank können die Spieler während ihres Zuges zusätzliche Aktionen ausführen. Bei einigen Punkten auf dem Spielplan erhält man von der Bank neue Gutscheine. Trotzdem sollte man mit seinen Reisegutscheinen gut haushalten.



3. Forschungsaufträge

3.1 Eigene Forschungsaufträge

Die Karten, die jeder Mitspieler zu Beginn bekommen hat, sind seine eigenen Forschungsaufträge. Er sollte dafür sorgen, daß die Expeditionen möglichst schnell zu den Orten führen, für die er eine Karte besitzt.

Egal, ob die Expedition durch ihn selbst oder einen der Mitspieler zu diesem Ort gelangt, er darf in jedem Fall, auch außerhalb seines eigenen Spielzuges, den betreffenden Auftrag sofort als erledigt offen vor sich auslegen.

Die Forschungsaufträge eines Spielers sind prinzipiell geheim, erst wenn der Auftrag erfüllt wurde, wird die Karte aufgedeckt. Die einzige Ausnahme sind die Aufträge, die durch einen farbigen Chip des Spielers auf der Weltkarte markiert sind.

3.2 Spielchips auslegen

Zu Beginn des Spieles markieren alle Spieler **vier** Orte, für die sie natürlich einen Forschungsauftrag haben müssen, mit den Chips ihrer Farbe.

Der älteste Spieler beginnt und legt **einen** Chip. Ihm folgen alle anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle Spieler jeweils vier Orte markiert haben.

Man sollte bei der Auswahl der Orte berücksichtigen, daß durch die Markierung die Aufträge nicht mehr länger geheim sind.

Markierte Forschungsziele müssen **mindestens 2 Wegstrecken vom Startfeld entfernt sein.**

3.3 Öffentliche Forschungsaufträge

Die öffentlichen Forschungsaufträge gelten für jeden Mitspieler. Wer eine Expedition an das Ziel eines solchen Auftrages führt, darf sich die entsprechende Karte nehmen und vor sich ablegen. Sie bringt bei Spielende einen zusätzlichen Punkt ein.

Anschließend werden die öffentlichen Forschungsaufträge wieder auf sechs ergänzt, solange der Vorrat reicht. Die Karte, die hierzu aufgedeckt wird, ist auf jeden Fall gültig, egal wie weit sie vom Startpunkt entfernt ist, und ob bereits eine Expedition bei diesem Ort war.

4. Expeditionen

4.1 Expeditionen durchführen

Die Expeditionen sind neutral. Sie "gehören" keinem Spieler und ihre Farbe dient lediglich zur Unterscheidung in drei verschiedene Expeditionen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. **Pro Spielzug darf man einen Etappenpfeil legen.** Die Pfeile müssen immer auf eine Wegstrecke zwischen zwei Punkte gelegt werden.

Der älteste Mitspieler fängt an. Er nimmt sich einen Etappenpfeil einer beliebigen Farbe und legt ihn an den Startpunkt auf eine der sechs Wegstrecken. Dabei zeigt die Pfeilspitze immer vom Ursprung weg auf den nächsten Stationspunkt.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Er hat nun die Wahl, ob er die bereits begonnene Expedition in der gleichen Farbe fortsetzt, oder eine neue Expedition mit einer anderen Farbe beginnt.

Fängt er mit einer neuen Expedition an, muß er sich einen andersfarbigen Etappenpfeil nehmen und auf eine freie Wegstrecke am Startpunkt legen. Jede neue Expedition fängt am Startpunkt an, und zu keinem Zeitpunkt kann es mehr als drei Expeditionen geben.

Ansonsten haben die Mitspieler in ihrem Zug stets die freie Wahl, welche Expedition sie fortführen wollen und welchen Weg sie einschlagen wollen. Es darf aber immer nur am Ende einer Expeditionsroute weitergebaut werden.

Abzweigen ist nicht erlaubt, außer direkt nach dem Bau einer Schleife. Auch eine Kehrtwendung um 180° darf nicht gelegt werden. Pfeile einer Farbe dürfen nie parallel auf einer Wegstrecke liegen. Verschiedenfarbige Expeditionen dürfen jedoch jederzeit parallel zu einer anderen Route gelegt werden, d.h. die gleiche Wegstrecke benutzen.

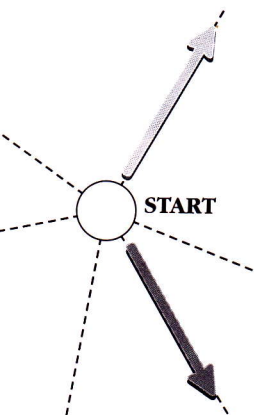
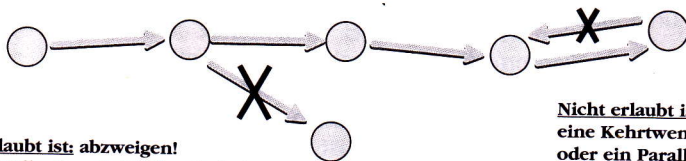


Abbildung 1:



Nicht erlaubt ist: abzweigen!
(Nur im Falle einer Schleife erlaubt!)

Nicht erlaubt ist:
eine Kehrtwendung,
oder ein Parallelbau
in der gleichen Farbe



Abbildung 2:

Sollte man, durch Einsatz von Reisegutscheinen oder beim Erreichen eines grünen Stationspunktes, mehrere Pfeile legen dürfen, ist es erlaubt, diese auf verschiedene Expeditionsrouten zu verteilen.

Erreicht eine Expedition den linken oder rechten Spielplanrand (an den Stationen 1, 2 oder 3), darf diese Route auf der gegenüberliegenden Seite weitergebaut werden. Sie muß allerdings an der Station mit **derselben Nummer** fortgeführt werden.

4.2 Erreichen eines Expeditionszieles

Jeder Spieler versucht, die Expeditionen so zu steuern, daß sie zu den Orten gelangen, für die er einen Forschungsauftrag besitzt. Wird ein Etappenpfeil auf ein solches Ziel gelegt, darf der Spieler die entsprechende Karte zeigen und offen ablegen. Dieser Auftrag zählt für ihn bei Spielende einen Punkt. Sollte er außerdem einen Chip auf diesem Ort haben, entfernt er diesen und legt ihn auch vor sich ab. Jeder eingesammelte Chip zählt bei Spielende einen Punkt.

Auch wenn ein Ort durch den Spielzug eines anderen Mitspielers erreicht wird, darf man einen passenden Auftrag ablegen, und gegebenenfalls seinen Chip einsammeln. Man sollte deshalb sorgfältig auf die Züge der Mitspieler achten!

Bemerkt ein Spieler erst später, daß er eine Forschungskarte hätte ablegen können, so darf er dies nur dann nachholen, wenn die Expedition sich immer noch an diesem Ort befindet. Ist sie jedoch bereits weitergeführt worden, darf er diese Karte nicht mehr nachträglich ablegen. Er muß vielmehr versuchen, erneut die Route einer Expedition an diesen Ort zu führen, um seinen Auftrag erfüllen zu können.

4.3 Eine Expedition bildet eine Schleife

Immer dann, wenn eine Expedition zu ihrer eigenen Route zurückführt, d.h. eine Schleife gebildet wird, muß der Spieler, der diesen Zug ausführte, einen weiteren Etappenpfeil an dieser Expedition anlegen, und zwar an einem beliebigen Punkt dieser Route. **Nur in diesem Fall ist eine Abzweigung erlaubt!**

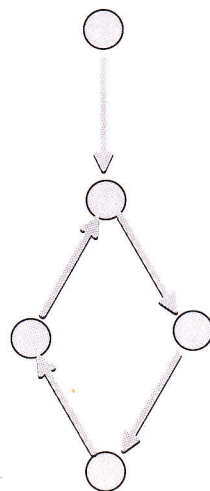


Abbildung 3:
Beispiel einer Schleife

Der neue Ausgangspunkt für den zusätzlichen Pfeil darf frei gewählt werden. Es muß aber ein Punkt sein, an dem diese Expedition bereits war, d.h eine gleichfarbige Pfeilspitze muß auf diesen Punkt zeigen. Die Pfeilspitze der neuen Etappe ist ab jetzt das Ende der Route. Hier muß die Expedition weitergeführt werden.

Ein Spieler darf in seinem Zug pro Expedition nur eine Schleife bilden!

Die Bedeutung des Punktes, an dem eine Schleife zustande kommt, bleibt natürlich erhalten. Bei einem grünen Punkt z.B. darf der Spieler zwei weitere Etappenpfeile legen – einen für die Bildung der Schleife (Pfeil in derselben Farbe) und einen für den grünen Punkt (Pfeil in beliebiger Farbe).

Bitte beachten: Eine Schleife kann auch durch das Wegnehmen eines Etappenpfeiles gebildet werden!
(Siehe: 5. Reisegutscheine)

4.4 Alle Etappenpfeile sind verbraucht

Eine Expedition ist beendet, wenn keine Pfeile dieser Farbe mehr verfügbar sind. In diesem Fall können nur noch die restlichen Expeditionen weitergeführt werden.

5. Reisegutscheine

Pro Zug darf ein Spieler maximal zwei Reisegutscheine einsetzen und kann damit zu Beginn, während oder am Ende seines Spielzuges zusätzliche Aktionen durchführen.

Folgende zusätzliche Aktionen sind bei Abgabe von **einem** Reisegutschein möglich:

- **Man darf einen zusätzlichen Etappenpfeil legen;**
oder
- **man darf einen Etappenpfeil am Ende einer beliebigen Expedition entfernen;**
oder
- **man darf einen seiner Forschungsaufträge austauschen.**

Wir empfehlen: Wer einen Reisegutschein einsetzt, legt ihn zunächst auf den Schriftzug "EXPEDITION" des Spielplanes und zahlt ihn erst am Ende seines Zuges an die Bank. Auf diese Weise kann man kontrollieren, daß ein Spieler pro Zug nicht mehr als zwei Reisegutscheine einsetzt.

Ein Beispiel für den Einsatz von Reisegutscheinen:

Eine Expedition befindet sich bei Marib (Jemen, Asien). Der nächste Spieler legt einen Pfeil zum roten Punkt. Er erhält dafür einen Reisegutschein von der Bank und legt ihn zu seinen anderen. Jetzt entschließt er sich, einen Reisegutschein einzusetzen. Er nimmt einen von seinem Vorrat und legt ihn auf den Spielplan. Anschließend nimmt er einen Pfeil (in unserem Beispiel von der gleichen Expedition) und legt diesen zur grünen Station. Er darf deshalb sofort nochmals einen Pfeil legen und führt mit diesem die Expedition weiter zur roten Station. Er erhält wieder einen Reisegutschein von der Bank. Da er diesen gleich einsetzen möchte, legt er ihn auch auf den Spielplan und legt einen weiteren Pfeil zum grünen Punkt. Dafür legt er nochmals einen Etappenpfeil und erreicht damit den Ort Borobudur. Er hat jetzt insgesamt zwei Reisegutscheine eingesetzt und beendet damit seinen Zug. Die Gutscheine werden jetzt an die Bank gegeben.

Setzt ein Spieler einen Reisegutschein ein, um einen Etappenpfeil zu entfernen, führt er damit die Expedition an ihren letzten Punkt zurück.

Ist dies ein Forschungsziel hat man jetzt erneut die Möglichkeit den entsprechenden Forschungsauftrag abzulegen, falls man dies vorher versäumt hat. Handelt es sich aber um einen roten oder grünen Stationspunkt, dann gelten die entsprechenden Regeln (Ziffer 2.1).

Beispiel für das Wegnehmen eines Etappenpfeils:

Die Expedition befindet sich jetzt in Borobudur. Der nächste Spieler zahlt einen Reisegutschein, und nimmt dafür den letzten Pfeil, der nach Borobudur führt, wieder weg. Die Expedition ist jetzt bei einer grünen Station, d.h. der Spieler darf zusätzlich einen Etappenpfeil legen. Er legt diesen Pfeil nach Angkor und führt mit seinem eigentlichen Spielzug die Expedition weiter nach Tschangan. Obwohl er noch einen weiteren Reisegutschein einsetzen könnte, beendet er seinen Zug.

Die letzte Möglichkeit Reisegutscheine einzusetzen, ist der **Austausch eines Forschungsauftrages**. Der Spieler gibt nach Einsatz eines Reisegutscheines eine seiner Forschungskarten ab, legt sie unter den Stapel und erhält dafür zwei neue vom Stapel (sofern dort noch welche liegen). Eine davon wählt er aus und nimmt sie auf die Hand, die andere kommt wieder verdeckt unter den Stapel.

6. Spielende

Legt ein Spieler seine letzte Forschungskarte ab, ist jeder Mitspieler, der in dieser Runde noch nicht am Zug war, noch einmal an der Reihe. Danach ist das Spiel beendet.

Das Spiel endet jedoch **sofort**, wenn der letzte Etappenpfeil aller drei Expeditionen verbaut wurde.

Die Forschungsaufträge und Spielchips werden nun abgerechnet:

jeder Forschungsauftrag, der erledigt wurde und offen vor einem liegt, zählt einen Punkt;

jeder eigene Spielchip, den man während des Spiels eingesammelt hat, zählt ebenfalls einen Punkt;

jede Forschungskarte auf der Hand zählt einen Minuspunkt;

jeder eigene Chip, der noch auf dem Spielplan liegt, zählt ebenfalls einen Minuspunkt.

Alle Punkte werden addiert. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

7. Varianten für Fortgeschrittene

7.1 Variante A

Es gelten alle Regeln des Grundspieles bis auf die nachfolgenden Ergänzungen.

Bei Spielbeginn erhalten die Spieler alle Chips ihrer Farbe. Jeder darf nun so viele Spielchips auslegen, wie er möchte. Dabei verläuft das Auslegen der Chips entsprechend den Grundregeln. Wer keine Chips mehr legen will, paßt und legt seine nicht benötigten Chips in die Schachtel zurück.

Auch bei dieser Variante gilt: jeder eingesammelte Spielchip zählt einen Pluspunkt, jeder Chip, der auf dem Spielplan zurückbleibt, zählt einen Minuspunkt.

Wer eine Schleife bildet, darf den zusätzlichen Pfeil nur an einem Punkt der Schleife selber anlegen und nicht, wie beim Grundspiel, an einem beliebigen Punkt der Expedition.

Drei Punkte sind hierbei zu beachten:

- Man darf nur an den Punkten **der zuletzt gebildeten Schleife** der Expedition weiterlegen.

(Die Beispiele in den folgenden Abbildungen zeigen den Verlauf der zuletzt gebauten Schleife. Die Nummern geben die Zugreihenfolge an.)

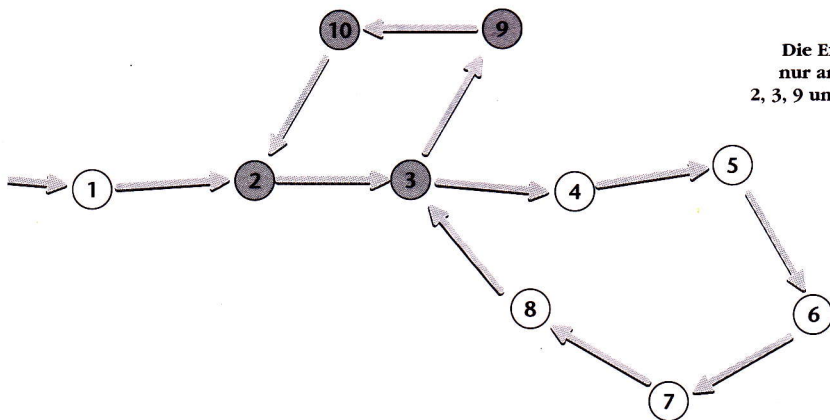
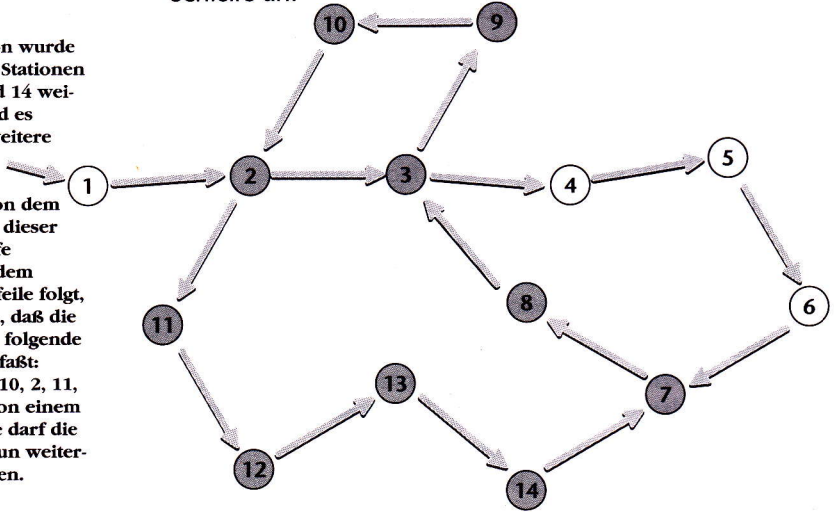


Abbildung 4:
Die Expedition darf nur an den Punkten 2, 3, 9 und 10 weitergebaut werden.

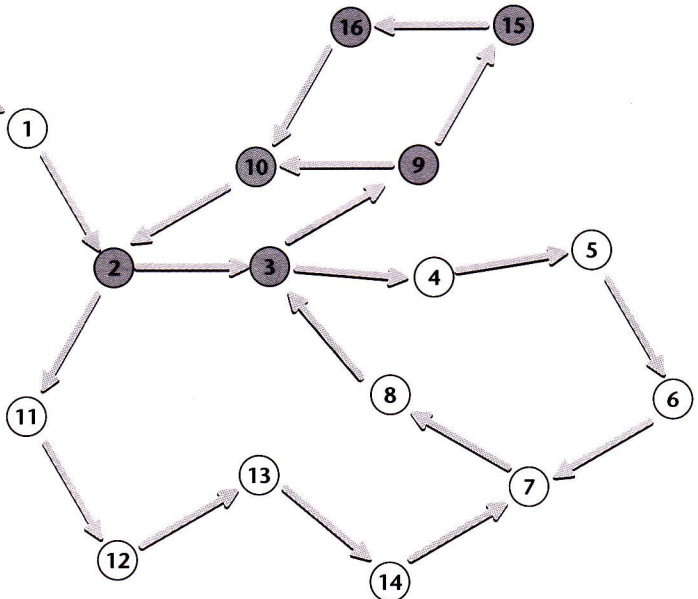
- b) In Fällen, bei denen mehrere Schleifen einer Expedition sich überschneiden und der exakte Verlauf der letzten Schleife auf den ersten Blick nicht eindeutig ist, zeigt die Richtung der Etappenpfeile die zuletzt gebaute Schleife an.

Abbildung 5:
Die Expedition wurde hier über die Stationen 11, 12, 13 und 14 weitergebaut, und es wurde eine weitere Schleife geschlossen. Wenn man vom dem letzten Punkt dieser neuen Schleife (Station: 14) dem Verlauf der Pfeile folgt, wird deutlich, daß die neue Schleife folgende Stationen umfaßt: 14, 7, 8, 3, 9, 10, 2, 11, 12 und 13. Von einem dieser Punkte darf die Expedition nun weitergeführt werden.



- c) In den Fällen, in denen sich beim Legen eines Etappenpfeiles mehrere Schleifen ergeben, gilt immer die kleinste Schleife als zuletzt gebaut. Und nur von dieser ausgehend, darf weitergebaut werden.

Abbildung 6:
Hier ist die Expedition über die Stationen 15 und 16 weitergebaut worden, und es wurde wieder eine Schleife geschlossen. Man erkennt, daß es jetzt zwei Möglichkeiten gibt, die letzte Schleife zu bestimmen. Ausgehend vom letzten Punkt der Schleife bei Station 16 verläuft die erste mögliche Schleife über die Punkte 16, 10, 2, 3, 9 und wieder zur 15. Die zweite mögliche Schleife verläuft über 16, 10, 2, 11, 12, 13, 14, 7, 8, 3, 9 und 15. Sollte es, wie in diesem Fall zwei Möglichkeiten geben, so gilt immer die kürzere Schleife.



7.2 Variante B

Variante B kann man nach den Regeln des Grundspiels oder den Regeln der Variante A spielen. Folgende Ergänzungen kommen hinzu:

- Es wird **ohne** Forschungskarten gespielt.
- Jeder Spieler erhält statt dessen **acht** Spielchips und legt damit die Forschungsziele auf dem Spielplan fest.
- Es gibt **keine** öffentlichen Forschungsaufträge.

Für das Ausspielen der Chips gilt:

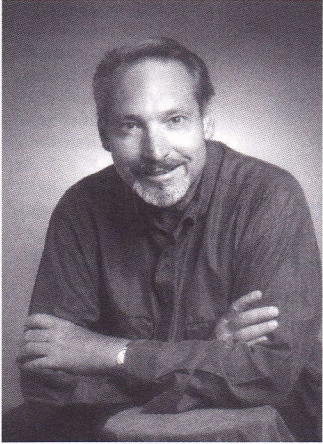
- Alle eigenen Spielchips werden vom linken Nachbarn nach dessen Gutdünken auf beliebige Forschungsziele gelegt.
- Reihum wird pro Spieler immer nur ein Chip ausgelegt, bis alle Spielchips auf dem Spielplan verteilt sind.

Sieger wird in dieser Variante derjenige Spieler, der als erster alle seine Spielchips eingesammelt hat. Gelingt dies keinem bis zum Ende des Spiels, gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Bei Gleichstand werden die Etappen gezählt, die zur Vervollständigung der Aufträge noch fehlen. Sieger ist dann derjenige, bei dem die Anzahl am niedrigsten ist. Herrscht auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

8. Anhang

Der Autor

Wolfgang Kramer, geboren 1942 in Stuttgart, Betriebswirt, arbeitete 25 Jahre im Bereich Organisation und Datenverarbeitung. Parallel dazu erfindet er seit 1974 Spiele – zuerst als Hobby, seit 1989 hauptberuflich.



Als Spieleautor veröffentlichte er mehr als 60 Spiele mit einer Gesamtauflage von mehr als 5 Millionen Exemplaren. Viele seiner Spiele wurden ausgezeichnet. So erhielt er zweimal den Preis "Spiel des Jahres", einmal "Kinderspiel des Jahres" und einmal den "Deutschen Spielepreis". Mehrmals war er auf der Bestenliste zum "Spiel des Jahres" vertreten. Weitere Preise gab es in Frankreich, Belgien und Holland.

Die Entstehungsgeschichte von EXPEDITION

Wenn wir zu den Wurzeln von EXPEDITION zurückkehren wollen, dann müssen wir den Kalender um viele Jahre zurückblättern. 1972 entwickelte ich mein zweites Spiel. Es war ein Kinderspiel und man legte Stäbchen auf einen Spielplan. Dieses Spiel wurde 1974 als "Legemax" verlegt. Dem Spiel war kein großer Erfolg beschieden. Demzufolge verschwand es auch bald aus den Regalen der Spielwarengeschäfte. Das Grundprinzip des Spiels verfolgte ich aber weiter und so entstanden "Fahrradtour" (1982) und "Abenteuer Tierwelt" (1985).



Abenteuer Tierwelt war sehr erfolgreich. Es erhielt in Deutschland die "Essener Feder" und in Frankreich unter dem Titel "Grand Safari" die Auszeichnung "Spiel des Jahres" (Prix du Jouet 1985). Es wurde insgesamt mehr als 300.000 mal

verkauft; ein sehr beachtlicher Erfolg. Es lag also nahe, das Spiel wieder aufzulegen. Aus Abenteuer Tierwelt wurde EXPEDITION. Aus Tieren wurden bedeutende, rätselhafte Orte.

Das Spielsystem von Abenteuer Tierwelt wurde im wesentlichen übernommen, obschon es bei EXPEDITION einige wichtige Veränderungen gibt.

Um all die rätselhaften und geheimnisvollen Orte zu finden, haben der Verlag und ich mehr als 60 Bücher durchforstet. Im Mittelmeerraum, im westlichen und südlichen Teil Asiens sowie in der Heimat der Azteken, Inkas und Mayas gibt es zahlreiche solcher sagenhafte Orte, die gar nicht alle in das Spiel aufgenommen werden konnten.



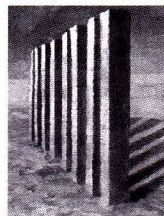
Allein für die Arbeit am Spielplan benötigte ich mehr als 3 Monate. Das Wegenetz mit den Orten wurde ständig variiert und verändert. Es gab im Laufe der Entwicklung des Spiels mehr als 15 verschiedene Spielpläne. In vielen Spieltests habe ich mich dann für den vorliegenden entschieden.

Trotz des erheblichen Zeitaufwandes hat mir das Arbeiten an dem Spiel immer viel Spaß gemacht. Das Herumstöbern in Büchern, die Suche nach geheimnisvollen Orten, das Optimieren des Spielplanes und die vielen Testspiele waren für mich mehr Vergnügen als Arbeit.

Nach Beendigung aller Arbeiten habe ich jetzt nur einen Wunsch, das Spiel möge Ihnen genauso gefallen wie mir!

Ihr

Wolfgang Bauer



9. Kurzspielregel (Grundspiel)

1. Spielvorbereitung

Der Bankhalter verteilt an jeden Mitspieler:

- 3 Reisegutscheine,
- 4 Spielchips,
- 12 Forschungskarten (bei 2-3 Spielern)
- 9 Forschungskarten (bei 4-6 Spielern)

Sechs öffentliche Forschungsaufträge werden aufgedeckt. Jeder dieser Aufträge muß mindestens 3 Wegstrecken vom Startpunkt entfernt sein, sonst müssen ggfs. Karten nachgezogen werden.

2. Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der älteste Spieler beginnt. Er legt einen Spielchip auf ein Forschungsziel, für das er eine Karte hat (mindestens 2 Wegstrecken vom Start entfernt). Dann folgen alle anderen reihum, bis jeder seine vier Chips gelegt hat.

Der Startspieler legt nun den ersten Etappenpfeil auf eine der sechs Wegstrecken, die vom Startpunkt wegführen. Die nachfolgenden Spieler haben die Wahl, eine neue Expedition anzufangen oder eine bereits begonnene fortzuführen.

Bauregeln:

Pro Zug darf ein Pfeil gelegt werden. Einen weiteren Pfeil darf man legen, wenn man gerade eine Schleife gebaut hat, oder wenn man einen Reisegutschein bezahlt. Man darf pro Spielzug zwei Reisegutscheine ausgeben. Die zusätzlichen Aktionen, die man damit durchführen darf, stehen auf jedem Gutschein.

Jeder Pfeil muß eine Expedition fortführen, d.h. es dürfen keine Lücken entstehen. Zwei Pfeile derselben Farbe dürfen nie auf einer Wegstrecke liegen. Abzweigen ist nur dann erlaubt, wenn gerade eine Schleife geschlossen wurde. In diesem Fall darf an einer beliebigen Stelle der gleichen Expedition abzweigt werden.

Bei Erreichen der Spielplanpunkte gilt:
Grüner Stationspunkt – Man darf sofort noch einen Pfeil legen.

Roter Stationspunkt – Man bekommt einen Reisegutschein von der Bank.

Forschungsziel – Der Spieler mit dem dazugehörigen Auftrag darf diesen vor sich ablegen, auch wenn er nicht am Zug ist.

Ein öffentlicher Auftrag darf allerdings nur vom Spieler erledigt werden, der gerade am Zug ist. Anschließend wird ein neuer öffentlicher Forschungsauftrag vom Stapel gezogen.

3. Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Forschungsaufträge erfüllt hat, (dann haben die Spieler, die in dieser Runde noch nicht dran waren, einen letzten Spielzug), oder wenn alle Etappenpfeile verbraucht sind (dann endet das Spiel sofort).

Es gibt einen Pluspunkt für:

- jeden erfüllten Forschungsauftrag, egal ob eigener oder öffentlicher Auftrag,
- jeden eingesammelten Spielchip.

Es gibt einen Minuspunkt für:

- jeden noch nicht erledigten eigenen Forschungsauftrag,
- jeden eigenen Spielchip, der sich noch auf dem Spielplan befindet.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen