



# EXPEDITION

Entdecke die Wunder der Erde

## SPIEL UND SPIELZIEL

Drei Expeditionen brechen gleichzeitig auf, um längst vergessene Städte, fremde Kulturen, außergewöhnliche Orte, exotische Tiere und spektakuläre Wunder der Natur zu entdecken. Jeder Spieler ist an allen Expeditionen beteiligt und versucht deren Verlauf so zu beeinflussen, dass seine Zielorte erreicht werden. Dafür erhält er Expeditionspunkte.

Wer am Ende des Spiels die meisten Expeditionspunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

80 Expeditionskarten



135 Pfeile  
in 3 Farben



40 Reisetickets



24 Chips  
in 6 Farben



1 Spielplan

Die **ORTSNAMEN** auf dem Spielplan sind – soweit möglich und sinnvoll – in der jeweiligen Landessprache angegeben.

**STARTPUNKT**

**PUNKTE** rot, blau

**ORTE**



Für 2-6 Spieler von 10-99 Jahren  
 Autor: Wolfgang Kramer  
 Design: concept company  
 Ravensburger Spiele® Nr. 26.353 0

Ravensburger

## SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt einen sternförmigen, weißen Startpunkt in Europa, 80 Orte in verschiedenen Farben sowie 20 blaue und 24 rote Punkte. Orte und Punkte sind durch Linien miteinander verbunden. Auf diese Linien werden im Verlauf des Spiels Pfeile gelegt.

Die **Expeditionskarten** werden verdeckt gemischt und wie folgt verteilt: Beim Spiel zu zweit oder zu dritt erhält jeder Spieler 12 Karten. Bei vier, fünf oder sechs Spielern erhält jeder Spieler 9 Karten. Die Karten werden verdeckt auf die Hand genommen und nach Farben sortiert. Sie geben die Zielorte an, die die Spieler aufsuchen müssen. Von den restlichen Karten werden 6 Karten offen neben den Spielplan gelegt. Das sind die öffentlichen Zielorte, die zusätzlich zu den eigenen aufgesucht werden können. Die 6 offen liegenden Zielorte müssen zu Spielbeginn mindestens 3 Pfeillängen vom Startort entfernt sein. Ist dies nicht der Fall, werden nicht passende Karten gegen neue ausgetauscht. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



Jeder Spieler erhält 4 **Chips** einer Farbe und 3 **Reisetickets**. Die restlichen Tickets werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **Pfeile** werden nach Farben sortiert und ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.

## SPIELABLAUF

### ORTE SUCHE

Um sich einen Überblick darüber zu verschaffen, welche Orte er im Laufe des Spiels aufsuchen muss, sucht jeder Spieler zunächst auf dem Spielplan (möglichst unauffällig) nach seinen Orten. Eine erste Orientierungshilfe geben die Farben der Expeditionskarten. Diese Farben finden sich auf dem Spielplan wieder, denn die Orte jedes Kontinents sind mit einer anderen Farbe gekennzeichnet. (Ausnahme: Graham Land, Antarktis, das farblich Südamerika zugeordnet ist.) Hat der Spieler den richtigen Kontinent entdeckt, sucht er den Ort mit Hilfe des Ortsnamens oder der Abbildung.

### BESONDERS WICHTIGE ORTE KENNZEICHNEN

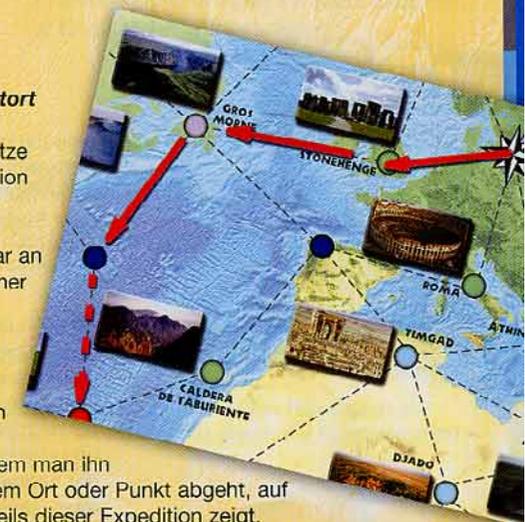
Hat jeder Spieler seine Zielorte gefunden, muss er vier davon als „besonders wichtig“ markieren, indem er auf dem Spielplan diese Orte jeweils mit einem seiner Chips kennzeichnet. Der jüngste Spieler beginnt und markiert einen seiner „besonders wichtigen“ Orte mit einem Chip, danach folgt sein linker Nachbar usw., bis alle Spieler jeweils vier Chips auf dem Spielplan abgelegt haben.

Achtung: Die als „besonders wichtig“ gekennzeichneten Orte müssen mindestens zwei Pfeillängen vom Startort entfernt sein. Pro Ort darf nur ein Chip abgelegt werden.

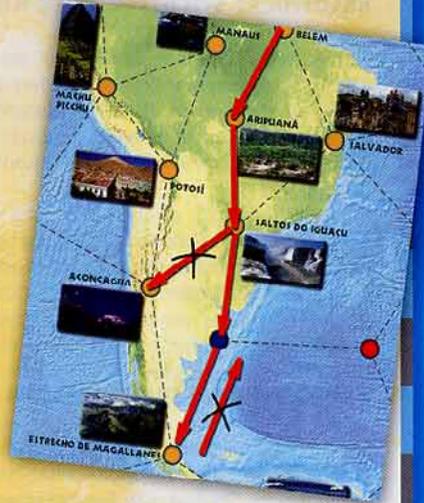
### EXPEDITIONEN DURCHFÜHREN

Mit den verschieden farbigen Pfeilen werden die drei Expeditionen unterschieden. Jede Expedition hat ihre eigene Farbe. Alle drei Expeditionen beginnen am Startort. Die Expeditionen „gehören“ keinem Spieler; alle Spieler können sich am Verlauf aller Expeditionen beteiligen. Es gibt nie mehr als drei Expeditionen.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen Pfeil einer beliebigen Farbe an den **Startort** auf eine der hier abgehenden sechs Linien legt. Die Pfeilspitze gibt die Richtung der Expedition an und zeigt immer auf den nächsten Ort oder Punkt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Dieser kann mit einer neuen Farbe eine neue Expedition vom Startort aus starten oder die bereits begonnene fortführen. Eine bereits begonnene Expedition wird immer mit einem gleichfarbigen Pfeil fortgesetzt, indem man ihn auf eine Linie legt, die von dem Ort oder Punkt abgeht, auf den die Spitze des letzten Pfeils dieser Expedition zeigt. Während des Spiels hat der Spieler am Zug immer die Wahl, welche Expedition er fortsetzen möchte und in welche Richtung sie führen soll.



Eine Expedition befindet sich immer gerade an dem Ort oder Punkt, auf den die Spitze des letzten Pfeils zeigt. Nur von diesem Ort oder Punkt aus kann die Expedition weitergeführt werden. Eine Abzweigung an einer anderen Stelle der Expedition ist nicht erlaubt, es sei denn, die Expedition macht eine Schleife (s. Seite 8). Es ist ebenfalls nicht erlaubt, eine Kehrtwendung um 180° zu machen.



Andersfarbige Expeditionen dürfen parallel verlaufen, dabei spielt es keine Rolle, ob sie in die gleiche Richtung oder entgegengesetzt verlaufen (s. u.).



Eine Expedition ist nicht auf bestimmte Erdteile festgelegt. Sie kann z. B. von Asien nach Afrika führen und von dort über Südamerika nach Nordamerika gelangen.

 An den sechs roten Übergangspunkten mit den Ziffern 1, 2 und 3 am linken und rechten Spielplanrand kann eine Expedition von der linken zur rechten Planseite wechseln und umgekehrt. Wird eine Expedition auf der anderen Spielplanseite fortgeführt, muss sie jedoch immer auf gleicher Höhe fortgesetzt werden: von Punkt 1 zu Punkt 1, von Punkt 2 zu Punkt 2 usw.

## DIE ZIELORTE

Jeder Spieler versucht, die drei Expeditionsrouten so zu beeinflussen, dass genau die Orte erreicht werden, von denen er die Expeditionskarten auf der Hand hält. Erreicht eine Expedition einen solchen Ort, zeigt der entsprechende Spieler den Mitspielern seine Karte und legt sie offen vor sich ab. Ist dieser Ort mit einem Chip markiert, nimmt ihn sein Besitzer vom Plan und legt ihn ebenfalls vor sich ab.

**Achtung:** Für das Ablegen von Karte oder Chip spielt es keine Rolle, wer den Pfeil gelegt hat, der zu diesem Ort führt.



Bemerkt ein Spieler erst später, dass er eine Expeditionskarte hätte ablegen können, darf er dies nur dann nachholen, wenn sich die Expedition immer noch an diesem Ort befindet. Wurde sie inzwischen jedoch weitergeführt, darf die entsprechende Karte nicht mehr abgelegt werden. Der Spieler muss erneut versuchen, eine Expedition zu diesem Ort zu führen, um die Karte ablegen zu können, oder er muss die Karte tauschen (s. Einsetzen von Reisetickets).

## DIE BLAUEN PUNKTE - EINEN ZUSÄTZLICHEN PFEIL LEGEN

Wer eine Expedition zu einem blauen Punkt führt, darf sofort nochmals einen Pfeil legen, und zwar an eine **beliebige** Expedition.



## DIE ROTEN PUNKTE - EIN REISETICKET ERHALTEN

Wer eine Expedition zu einem roten Punkt führt, erhält ein Reiseticket aus dem Vorrat. Dies gilt auch für alle roten Punkte, an denen die Spielplanseite gewechselt werden kann.



## DAS EINSETZEN VON REISETICKETS

Pro Zug darf ein Spieler maximal zwei Reisetickets einsetzen. Er kann damit vor und / oder nach seinem eigentlichen Zug zusätzliche Aktionen durchführen. Wer ein Reiseticket einsetzt, legt es zunächst auf den Spielplan. Erst am Ende eines Zuges wird es zurück zum Vorrat gelegt. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass ein Spieler pro Zug nicht mehr als zwei Reisetickets einsetzt.

Folgende Aktionen sind gegen Abgabe eines Reisetickets möglich:

- Einen zusätzlichen Pfeil an einer beliebigen Expedition anlegen
- Einen Pfeil am Ende einer beliebigen Expedition entfernen
- Eine Expeditionskarte tauschen

### • **Einen zusätzlichen Pfeil an einer beliebigen Expedition anlegen**

Wer ein Reiseticket einsetzt, um damit einen zusätzlichen Pfeil zu legen, führt eine beliebige Expedition weiter.

#### **Beispiel**

Eine Expedition befindet sich bei Angkor (Asien). In seinem Zug legt ein Spieler einen Pfeil zum roten Punkt rechts davon und nimmt sich ein Reiseticket, das er gleich einsetzen möchte, um einen zusätzlichen Pfeil zu legen. Dazu legt er es auf den Spielplan, nimmt einen Pfeil und legt ihn zum nächsten roten Punkt. (Dies ist der rote Punkt 2 auf der rechten Spielplanseite.) Dadurch erhält er ein weiteres Reiseticket. Auch dieses möchte er gleich einsetzen. Er legt es auf den Spielplan, wechselt die Spielplanseite und legt einen Pfeil von Punkt 2 auf der linken Spielplanseite zum Popocatépetl (Nordamerika). Der Spieler hat drei Pfeile gelegt. Für zwei davon musste er Reisetickets einsetzen. Sein Zug ist beendet. Die Tickets werden zurück zum Vorrat gelegt.



### • **Einen Pfeil am Ende einer beliebigen Expedition entfernen**

Wer ein Reiseticket einsetzt, um einen Pfeil vom Spielplan zu nehmen, führt damit eine Expedition zum vorherigen Ort oder Punkt zurück. Besitzt der Spieler oder einer seiner Mitspieler von diesem Ort eine Expeditionskarte, darf er sie jetzt ablegen. Befindet sich anstelle eines Ortes ein roter oder blauer Punkt, darf der Spieler am Zug die entsprechende Aktion ausführen, d. h. er erhält ein Reiseticket oder darf nochmals einen Pfeil legen.

#### **Beispiel**

Die Expedition befindet sich am Popocatépetl. Der nächste Spieler legt zuerst ein Reiseticket auf den Spielplan und entfernt dafür den letzten Pfeil dieser Expedition (von Punkt 2 der linken Spielplanseite zum Popocatépetl). Die Expedition ist jetzt wieder bei Punkt 2 der rechten Spielplanseite angelangt, d.h. der Spieler darf sich ein Reiseticket nehmen. Er führt anschließend seinen eigentlichen Zug aus, wechselt wieder die Spielplanseite und legt einen Pfeil nach Archipiélago de Colón. Obwohl er noch ein weiteres Reiseticket einsetzen könnte, beendet er seinen Zug.



### • **Eine Expeditionskarte tauschen**

Wer ein Reiseticket einsetzt, um damit eine seiner Expeditionskarten zu tauschen, nimmt zwei Expeditionskarten vom verdeckten Stapel, wählt davon eine aus und nimmt sie auf die Hand. Die andere Expeditionskarte legt er zusammen mit seiner alten Expeditionskarte zurück unter den Stapel. Auch Expeditionskarten, die als besonders wichtig eingestuft wurden, dürfen getauscht werden. Der Chip bleibt allerdings an dem Ort liegen. Er kann im Laufe des Spiels wie jeder andere Chip von seinem Besitzer eingesammelt werden und wird am Spielende normal gewertet.



## DIE ÖFFENTLICHEN EXPEDITIONSZIELE

Die Expeditionskarten, die zu Beginn des Spiels neben den Spielplan gelegt wurden, zeigen Zielorte, die für alle Spieler gelten. Wer eine Expedition zu einem solchen Ort führt, nimmt die Karte und legt sie vor sich ab. Sie zählt bei Spielende wie eine eigene Expeditionskarte. Die öffentlichen Expeditionskarten werden wieder auf 6 Karten ergänzt. Die aufgedeckte Karte ist auf jeden Fall gültig, d.h. es spielt keine Rolle, ob eine Expedition bereits an dem neu aufgedeckten Ort war oder wie weit sie vom Startort entfernt ist. Zielorte öffentlicher Expeditionskarten müssen aktiv angelaufen werden! Wird eine

neue öffentliche Expeditionskarte aufgedeckt und befindet sich in dem Moment gerade eine Expedition an diesem Ort, darf die Karte erst genommen werden, wenn erneut eine Expedition zu diesem Ort führt. Das kann auch durch das Wegnehmen eines Pfeils geschehen.

### EINE EXPEDITION MACHT EINE SCHLEIFE

Führt eine Expedition zu sich selbst zurück und bildet somit eine Schleife, gibt es keine freie Pfeilspitze, an die man anlegen kann. In diesem Fall muss die Expedition an beliebiger Stelle an einer Pfeilspitze abzweigen. Dazu legt der Spieler, der die Schleife gebildet hat, sofort als zusätzlichen Zug einen weiteren Pfeil an dieser Expedition an. Auch hier gilt, dass innerhalb der selben Expedition keine Pfeile parallel liegen dürfen. Ebenso bleiben die Regeln für blaue und rote Punkte bestehen. Die Spitze des neuen Pfeils ist ab sofort der neue Endpunkt dieser Expedition. Hier muss die Expedition fortgeführt werden. Eine Schleife kann auch gebildet werden, indem der letzte Pfeil einer Expedition entfernt wird! Innerhalb seines Zuges darf ein Spieler pro Expedition nur eine Schleife bilden.



#### Beispiele

Die Expedition bildet eine Schleife.



An beliebiger Stelle (hier Salto do Iguaçu) wird die Expedition weitergeführt. Sie hätte auch außerhalb der Schleife, z. B. bei Salto Angel weitergeführt werden können.

Wird der Pfeil, der von Salto do Iguaçu zum blauen Punkt führt, wieder entfernt, wird erneut eine Schleife gebildet.



Wird eine Schleife an einem blauen Punkt gebildet, erhält der Spieler **zwei** Zusatzzüge: Den Pfeil für die Schleifenbildung muss er an einen beliebigen Ort **dieser Expedition** anlegen, den Pfeil für den blauen Punkt kann er an den Endpunkt einer **beliebigen Expedition** anlegen.

Wechselt eine Expedition die Planseite, kann es sein, dass eine Schleife schwer zu erkennen ist. In diesem Fall orientiert man sich daran, ob eine freie Pfeilspitze vorhanden ist oder nicht. Gibt es keine freie Pfeilspitze, liegt eine Schleife vor.



#### Beispiel

Pfeil 1 liegt bereits auf dem Plan und führt von Angkor zu dem rechts daneben liegenden roten Punkt. Spieler A legt Pfeil 2. Da er auf dem roten Punkt 2 (Seitenwechsel) landet, erhält er ein Reiseticket. Spieler B führt die Expedition mit Pfeil 3 auf der anderen Spielplanseite fort. Im weiteren Spielverlauf werden die Pfeile 4, 5 und 6 (Punkt 3, Seitenwechsel) gelegt. Spieler A führt mit Pfeil 7 die Expedition wieder auf die andere Spielplanseite. Es werden die Pfeile 8, 9 und 10 gelegt. Spieler C bildet mit Pfeil 11 eine Schleife. Die Schleife ist daran zu erkennen, dass es keine freie Pfeilspitze gibt, an der die blaue Expedition weitergeführt werden kann. Spieler C legt sofort einen weiteren blauen Pfeil an einem Ort (oder Punkt) an, an dem die blaue Expedition schon einmal war (Pfeil 12).



## ALLE PFEILE EINER FARBE WURDEN GELEGT

Eine Expedition ist beendet, wenn alle Pfeile dieser Farbe gelegt wurden. In diesem Fall können nur noch die anderen Expeditionen weitergeführt werden.

## SPIELENDEN UND PUNKTEERMITTLUNG

Hat ein Spieler seine letzte Expeditionskarte abgelegt, geht das Spiel dem Ende entgegen. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

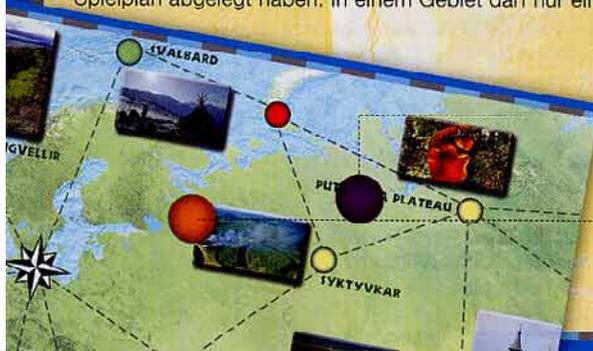
Das Spiel endet ebenfalls und zwar sofort, wenn alle Pfeile gelegt wurden. Jeder Spieler zählt die Expeditionskarten und Chips, die er vor sich liegen hat. Sie zählen jeweils 1 Punkt. Expeditionskarten auf der Hand und Chips auf dem Spielplan zählen jeweils 1 Minuspunkt. Gewinner ist der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat.

## SPIELVARIANTE

Anstatt besonders wichtige Orte zu kennzeichnen, werden Gebiete als besonders wichtig gekennzeichnet. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

## BESONDERS WICHTIGE GEBIETE KENNZEICHNEN

Hat jeder Spieler die Orte gefunden, die er aufsuchen muss, markiert er vier Gebiete als „besonders wichtig“, indem er in diese Gebiete jeweils einen seiner Chips legt. Ein Gebiet muss immer von mindestens vier Verbindungslinien eingeschlossen sein. Der jüngste Spieler beginnt und legt einen Chip ab, danach folgt sein linker Nachbar usw., bis alle Spieler ihre Chips auf dem Spielplan abgelegt haben. In einem Gebiet darf nur ein Chip liegen.



**FALSCH**  
(da nur drei  
Verbindungs-  
linien)

**RICHTIG**

## GEBIETE ERFORSCHEN UND CHIPS EINSAMMELN

Ein Gebiet gilt als erforscht, wenn es vollständig von Pfeilen eingeschlossen ist. Dies können Pfeile einer oder mehrerer Expeditionen sein.

Sobald ein Gebiet erforscht ist, nimmt der Spieler, der das Gebiet als besonders wichtig gekennzeichnet hat, seinen Chip zurück und legt ihn vor sich auf den Tisch. Dabei spielt es keine Rolle, wer den letzten Pfeil gelegt hat.

Ein Gebiet gilt auch dann als erforscht, wenn es weiträumig eingeschlossen ist!

### Beispiele

*Spieler Orange darf seinen Chip aus dem Gebiet entfernen und vor sich ablegen. Es ist nicht erforderlich, dass der gestrichelte, rote Pfeil gelegt wird.*



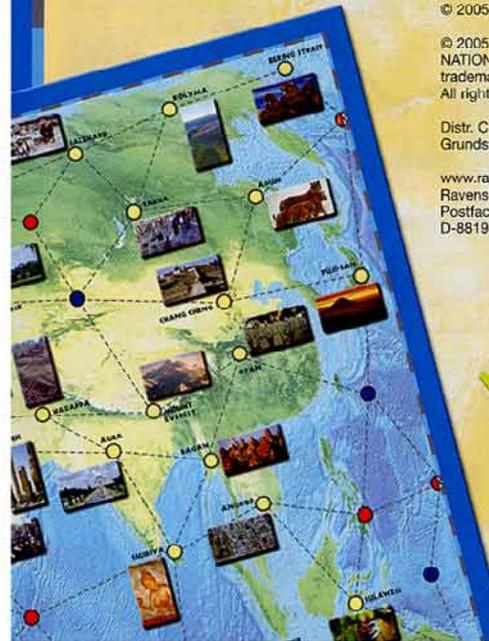
*Spieler Orange und Lila dürfen ihre Chips aus ihren Gebieten entfernen und vor sich ablegen.*

### SPIELLENDE UND PUNKTERMITTLUNG (VARIANTE)

Hat ein Spieler seine letzte Expeditionskarte abgelegt und alle Chips eingesammelt, geht das Spiel dem Ende entgegen. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

Das Spiel endet ebenfalls und zwar sofort, wenn alle Pfeile gelegt wurden.

Jeder Spieler zählt die Expeditionskarten und Chips, die er vor sich liegen hat. Expeditionskarten zählen jeweils 1 Punkt, Chips jeweils 2 Punkte. Chips auf dem Plan zählen 0 Punkte. Expeditionskarten auf der Hand zählen jeweils 1 Minuspunkt. Gewinner ist der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag

© 2005 National Geographic Society  
NATIONAL GEOGRAPHIC and Yellow Border are  
trademarks of National Geographic Society.  
All rights reserved.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 - CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg



Ravensburger