

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.

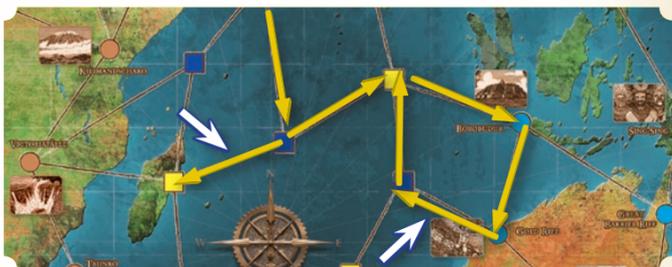
*Jeder von euch darf bei jeder Expedition pro Zug nur eine Schleife bilden.*

### Begrenzte Nutzung von Sonderfeldern

Jeder Effekt eines Sonderfeldes darf von jeder Expedition **nur einmal** benutzt werden. Liegt bereits ein Expeditionspfeil derselben Farbe an dem Sonderfeld an, dann hat das Sonderfeld für weitere Expeditionspfeile derselben Farbe, die später zu diesem Sonderfeld gelegt werden keinen Effekt mehr.

Sollte durch das Nutzen eines Reisetickets der letzte Expeditionspfeil von einem Expeditionsort entfernt werden, kann auch das Sonderfeld wieder genutzt werden.

*Beispiel: Jamie bildet durch das Legen eines Expeditionspfeiles eine Schleife. Er muss jetzt an einer beliebigen Stelle der Expedition einen zusätzlichen Pfeil anlegen um einen klar erkennbaren Endpunkt zu schaffen. Das Sonderfeld, 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 jeder Runde **maximal zwei** Reisetickets einsetzen.

Die vier möglichen Funktionen sind:

1. Expeditionspfeil anlegen
2. Expeditionspfeil entfernen
3. Expeditionskarte aus eurer Hand abwerfen und dafür eine neue vom Nachziehstapel ziehen
4. Expeditionskarte ablegen, falls an dem passenden Ort mindestens ein Expeditionspfeil anliegt. (siehe: *Vergessen eine Expeditionskarte abzulegen*)

Ihr dürft Reisetickets auch zu Beginn eures Zuges nutzen, bevor ihr einen Expeditionspfeil anlegt.

### 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. Falls dadurch eine Schleife gebildet wird, muss sofort ein weiterer Expeditionspfeil angelegt werden, um wieder einen Endpunkt für die Expedition zu schaffen. (siehe: *Eine Expedition bildet eine Schleife*)

### Eine Expeditionskarte tauschen

Ihr dürft eine Expeditionskarte von eurer Hand abwerfen und dafür eine neue Expeditionskarte vom Nachziehstapel ziehen.

*Beispiel: 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).*



## SPIELEND

Das Spielende wird eingeläutet, wenn ein Spieler die letzte Expeditionskarte von seiner Hand ablegt. Die laufende Runde wird dann noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren. Danach berechnet 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



Außerdem muss sich jeder von euch Siegpunkte wieder abziehen für:

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

Der Spieler mit den meisten Punkten 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 eine oder beide Zusatzregeln verwenden.

### Öffentliche Expeditionsorte

Zu Beginn der Partie werden acht Expeditionskarten offen neben den Spielplan gelegt. Jeder von euch hat die Möglichkeit, diese Orte zu bereisen. Wenn ihr es schafft, einen Expeditionspfeil zu einem der öffentlichen Expeditionsorte zu legen, dürft ihr die offenliegende 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.

Sollte einer während des Spieldaufbaus einen öffentlichen Ort ziehen, der weniger als zwei Schritte vom Startfeld entfernt liegt, legt ihn bitte auf den Ablagestapel und zieht dafür eine neue Expeditionskarte.

### Individuell verteilte Ortsmarker

Ihr legt eure Ortsmarker nicht auf die fünf ersten Expeditionskarten, die ihr zu Spielbeginn ausgeteilt bekommen habt. Stattdessen legt ihr sie 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.
- Ihr dürft keinen der öffentlichen Expeditionsorte auswählen, falls ihr mit öffentlichen Expeditionsorten spielt.
- Ihr müsst in jeder Region außer Europa jeweils einen Expeditionsort auswählen. Ihr müsst also die Ortsmarker auf jeweils einen Expeditionsort in Nordamerika, Südamerika, Afrika, Asien und Ozeanien 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



# EXPEDITION

ABENTEUERER ENTDECKER MYTHEN

mit Illustrationen von Marc Margielsky

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 der sechs Regionen. Alle Expeditionskarten sowie alle Orte einer Region auf dem Spielplan haben die gleiche Farbe. So findet ihr die Orte leichter auf dem Spielplan.*

*Mit Hilfe der Ortsmarker kennzeichnet ihr Orte, die für euch besonders wichtig sind. Diese Orte sind am Spielende einen zusätzlichen Siegpunkt wert.*

*Mit den Expeditionspfeilen führt ihr drei Expeditionen um die Welt.*

*Auf dem Spielplan sind alle Orte, die auf den Expeditionskarten angegeben sind, eingezeichnet. 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 – ABENTEUERER, ENTDECKER, MYTHEN schlüpft ihr in die Rolle eines reichen Unterstützers, der es sich das Ziel gesetzt hat, möglichst viele eindrucksvolle Orte zu besuchen und Informationen für die Forschung 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 Motives 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. Belegt 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 Mitspieler geheim. Nicht verteilte Expeditionskarten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

## SPIELABLAUF

Im Verlauf des Spiels werdet ihr die Expeditionspfeile der drei Farben auf den Spielplan legen. Die Aneinanderreihung aller Expeditionspfeile einer Farbe wird „Expedition“ genannt.

Keine der drei Expeditionen ist einem Spieler zugeordnet. Ihr alle versucht die drei Expeditionen so zu beeinflussen, dass sie die zu euren 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, dann darf derjenige die Karte sofort offen vor sich ablegen. Wurde sogar einer der Orte mit einem abgelegten Ortsmarker erreicht, dann nehmt ihr auch den 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 werden euch Siegpunkte kosten.

## ZUGMÖGLICHKEITEN

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

Während eures Zuges dürft ihr in beliebiger Reihenfolge entweder:

- einen Expeditionspfeil anlegen und
- bis zu zwei Reisetickets einsetzen

oder

- aussetzen und ein Reiseticket aus dem Vorrat nehmen.



## EXPEDITIONSPFEIL ANLEGEN

Die folgenden Regeln gelten für das Anlegen von Expeditionspfeilen:

- 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.



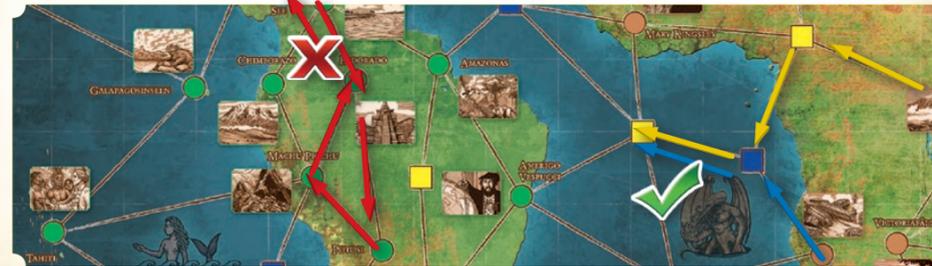
- Alle drei Expeditionen beginnen auf dem Startfeld in Europa. Von diesem Feld aus muss jeweils der erste Expeditionspfeil gelegt werden. Im weiteren Spielverlauf darf das Startfeld normal besucht werden.



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



- Expeditionspfeile unterschiedlicher Expeditionen dürfen parallel gelegt werden, nicht aber Expeditionspfeile der gleichen Expedition.



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



## DAS STARTFELD

Hier starten alle drei Expeditionen. Der erste Expeditionspfeil jeder Expedition muss vom Startfeld aus gelegt werden.

## Expeditionsorte

Die Expeditionsorte repräsentieren interessante Orte, mystische Plätze oder abenteuerliche Landstriche, die ihr mit euren 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. Erreicht eine beliebige Expedition einen Expeditionsort, dessen Expeditionskarte ihr auf der Hand habt, legt ihr die Karte offen vor euch ab. Ihr dürft die Expeditionskarte auch dann vor euch ablegen, wenn ein Mitspieler den Expeditionspfeil gelegt hat.

## Vergessen eine Expeditionskarte abzulegen

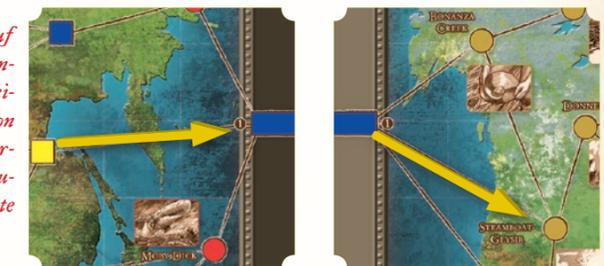
Merkt ihr, dass ihr eine Expeditionskarte hättet ablegen können, erst nachdem die Expedition schon weitergereist ist, dann habt ihr zwei Möglichkeiten. Entweder müsst ihr versuchen den Ort ein weiteres Mal zu besuchen. Außerdem dürft ihr ein Reiseticket einsetzen um die Expeditionskarte des Ortes abzulegen, solange an ihm mindestens ein Expeditionspfeil anliegt. (siehe: *Reiseticket einsetzen*).

## Blaue Sonderfelder

Erreicht ihr mit einer Expedition ein blaues Sonderfeld, dürft ihr sofort noch einen weiteren Pfeil an derselben Expedition anlegen.

Drei der blauen Sonderfelder befinden sich am Rand des Spielplans und sind mit Zahlen von 1 bis 3 gekennzeichnet. Über diese Felder kann man vom linken Teil des Spielplanes auf den rechten wechseln und umgekehrt.

*Beispiel: Clayton legt einen Expeditionspfeil auf eines der drei blauen Sonderfelder am Spielplanrand. Das blaue Sonderfeld erlaubt ihm sofort einen weiteren Expeditionspfeil an diese Expedition anzulegen. Weil es eines der drei Felder am Kartenrand ist, hat Clayton die Möglichkeit diesen zusätzlichen Expeditionspfeil auf der anderen Seite des Spielplans anzulegen.*



## 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 offenliegende Pfeilspitze des zuletzt gelegten Expeditionspfeiles. 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 offen liegt.

