

Expedition

Gesellschaftsspiel für 2-4 Personen ab 10 Jahren.

Ravensburger Spiele Nr. 14.221

Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Symbolwürfel, 2 Punktwürfel, 4 Spielfiguren, 14 Forschungsclubkarten, 16 Mannschaftskarten, 16 Ausrüstungskarten, Spielgeld, Spieldauer ca. 2 Stunden.

Ziel des Spieles

Im Spiel stehen zur Wahl 2 Landexpeditionen — Bergsteigen und das Forschen nach Altertümern (Archäologie) — und zwei See-Expeditionen — Segeln und Tauchen.

Im ersten Teil des Spieles gilt es, möglichst viele Mannschafts- und Ausrüstungskarten einer Expedition zu erwerben. Gewürfelt wird dabei mit dem Punktwürfel. Hat ein Spieler diese Vorbereitungen abgeschlossen, darf er sofort mit seiner Expedition beginnen. Verwendet wird dabei der Symbolwürfel. Ziel der Expedition ist, das Hauptziel und die möglichen Nebenziele zu erreichen und auf dem schnellsten Wege wieder zum Hauptquartier zurückzukehren. Gewinner ist, wer zum Schluß über das meiste Geld verfügt. Geld kann auf folgende Art erworben werden:

1. Jeder Spieler erhält ein Anfangskapital von der Bank.
2. Durch Erhalt der Zahlungen für Ausrüstung, wenn man die entsprechende „Geschäft-Karte“ besitzt.
3. Durch Ereignisse auf den „Forschungsclub-Karten“.
4. Durch Erreichen der Haupt- und Nebenziele seiner Expedition.
5. Durch Erreichen des „Hauptquartiers“ nach Beendigung der Expedition als erster, zweiter oder dritter.

Vorbereitungen

Bis zu 4 Personen können am Spiel teilnehmen.

Jeder Teilnehmer wählt sich eine Spielfigur. Ein Mitspieler oder eine fünfte Person übernimmt die Kasse.

Die Ausrüstungskarten werden nach Expeditionen getrennt in 4 verschiedenen Stapeln mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt, die Forschungsclub-Karten in einen Stapel daneben plaziert.

Die 16 Mannschaftskarten, die aus 12 Mannschaftskarten und 4 Geschäft-Karten bestehen, werden zusammen gut gemischt und verdeckt an jeden Spieler in folgenden Mengen verteilt:

- | | |
|----------------|-------------------------|
| a) 2-3 Spieler | 4 Karten pro Teilnehmer |
| b) 4 Spieler | 3 Karten pro Teilnehmer |

Die restlichen Karten kommen mit der Rückseite nach oben auf einen Stapel neben die Ausrüstungskarten.

Der Bankier bezahlt an jeden Teilnehmer 2 x 5000 DM, 3 x 1000 DM und 4 x 500 DM.

Beginn

Es gilt, möglichst viele Mannschafts- und Ausrüstungskarten einer Expedition zu erwerben. Alle Spielfiguren werden auf das Startfeld gesetzt und der jüngste Teilnehmer beginnt. Jeder Spieler würfelt einmal mit dem

Punktwürfel und zieht auf den Außenfeldern des Spielplanes im Uhrzeigersinn entsprechend der Anzahl Punkte. Würfelt man eine 6, darf man seine Spielfigur auf jedes beliebige Außenfeld setzen. Ziehen zwei Figuren auf ein gleiches Feld, behindern sich diese nicht.

Mannschaftskarten

4 Mannschaftskarten einer Expedition befinden sich im Spiel (3 Mannschaftskarten, 1 Geschäft-Karte). Trifft man auf eines der 4 grauen Eckfelder „Mannschaftskarte“, darf man die oberste Karte aus dem Stapel der Mannschaftskarten an sich nehmen und legt dafür eine Karte aus seinem Kartenbestand unter den Kartenstoß zurück. Die Anzahl der Mannschaftskarten pro Spieler bleibt somit gleich.

Ziel ist es, bei 4 Teilnehmern 3, bei 2 - 3 Teilnehmern alle 4 Mannschaftskarten einer Expedition zu erwerben.

Besitzt oder erhält man eine „Geschäft-Karte“, legt man diese offen vor sich auf den Tisch. Man erhält dann von seinem Mitspieler die jeweilige Bezahlung für die Ausrüstung der betreffenden Expedition. Ein Austausch oder Verkauf der Mannschaftskarten ist nicht erlaubt.

Hat ein Spieler sich entschlossen, seine Expedition zu beginnen, muß er alle Mannschaftskarten anderer Expeditionen unter den Kartenstapel zurücklegen. Er darf die „Geschäft-Karten“ behalten, um noch mögliche Bezahlungen für Ausrüstung zu kassieren. Nur mit Mannschaftskarten derselben Expedition darf jetzt gespielt werden. Diese zeigen die jeweiligen Haupt- und Nebenziele der Expedition, die zu erreichen sind, und werden benutzt, um Prämien zu erwerben oder

Gefahren zu bewältigen. Mindestens 2 Mannschaftskarten sind erforderlich, um eine Expedition beginnen zu können.

Ausrüstungskarten

Zieht ein Spieler auf eines der farbigen Felder Bergsteigen, Archäologie, Segeln oder Tauchen, kann er eine Ausrüstungskarte der betreffenden Expedition kaufen. Er nimmt dabei die oberste Karte vom jeweiligen Stapel, die durch die gleiche Farbe wie das Feld gekennzeichnet ist. Die Bezahlung erfolgt an den Spieler, der die entsprechende Geschäft-Karte vorweist. Besitzt der Spieler selbst diese Karte, muß er nichts bezahlen. Befindet sich die Geschäft-Karte noch im Stapel der Mannschaftskarten, erfolgt die Bezahlung an die Bank.

Ausrüstungskarten können beliebig viele gekauft werden. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er, anstatt zu kaufen, eine oder mehrere Ausrüstungskarten mit einem anderen Spieler tauschen oder zum Kauf anbieten. Ziel ist es, alle 4 Ausrüstungskarten einer Expedition zu erwerben, um während der Expedition über die Symbolfelder schnell voranzukommen.

Möchte ein Spieler mit seiner Expedition beginnen, muß er alle Ausrüstungskarten anderer Expeditionen zurückgeben; er erhält dafür keine Bezahlung. Mindestens 2 Ausrüstungskarten sind für den Beginn der Expedition erforderlich.

Forschungsclub-Karten

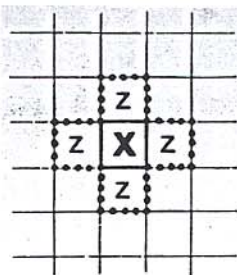
Kommt ein Spieler auf das Ereignisfeld „Forschungsclub“, nimmt er die oberste Karte des Stapels und führt die angegebenen Anweisungen aus.

Symbolwürfel

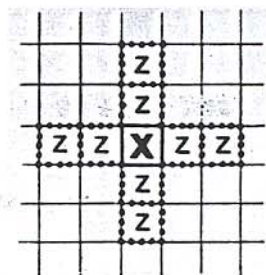
Der Symbolwürfel wird ausschließlich während der Expedition benützt. Jedes Symbol zeigt die mögliche Richtung und Distanz eines Zuges. Die Spielfigur darf vom Ausgangsfeld „x“ aus jeweils auf eines der möglichen Felder „z“ gezogen werden.



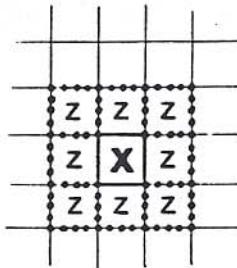
4 Zugmöglichkeiten
Ziehe 1 Feld vorwärts, rückwärts oder zur Seite



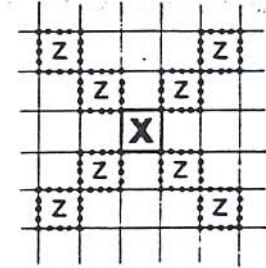
8 Zugmöglichkeiten
Ziehe 1 oder 2 Felder vorwärts, rückwärts oder zur Seite



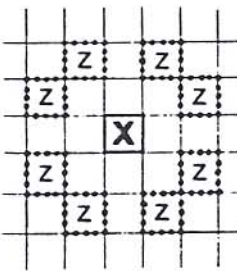
8 Zugmöglichkeiten
Ziehe 1 Feld in beliebiger Richtung



8 Zugmöglichkeiten
Ziehe 1 oder 2 Felder in diagonaler Richtung

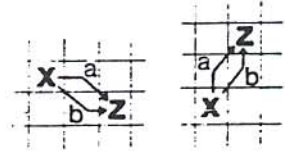


8 Zugmöglichkeiten
Rösselsprung: Es darf von Feld „x“ beliebig auf eines der Felder „z“ gezogen werden



Beispiel:

1. Ziehe von „x“ über a auf „z“
2. Ziehe von „x“ über b auf „z“



Beginn der Expedition

Jeder Spieler darf frei entscheiden, wann er mit seiner Expedition beginnen möchte. Der erste Spieler, der mit der Expedition startet, muß mindestens 2 Mannschafts- und 2 Ausrüstungskarten einer Expedition besitzen. Alle nachfolgenden Spieler dürfen mit weniger Karten beginnen. Zuvor muß das Start-Feld mit direktem Wurf erreicht (überzählige Punkte verfallen) und müssen sämtliche Mannschafts- und Ausrüstungskarten anderer Expeditionen zurückgegeben werden.

Expedition

Die Spielfigur wird auf das Ausgangsfeld „Hauptquartier“ gesetzt. Der Spieler breitet alle seine Karten offen und gut sichtbar vor sich aus.

Archäologen und Bergsteiger bleiben auf dem Land, sie dürfen nicht auf das Meer hinaus oder durch Seen, jedoch dürfen sie über Flüsse und Bäche ziehen. Segler und Taucher müssen auf dem Meer bleiben und dürfen nicht auf oder über ein Feld ziehen, das hauptsächlich Land darstellt. Eine Ausnahme bilden die Nebenziele an der Küste: „Idol“ und „prähistorisches Tongefäß“ (auf Anweisung der betreffenden Forschungsclubkarte), die vom Land sowie vom Meer her angesteuert werden können.

Ziehen der Spielfiguren

Gewürfelt wird mit dem Symbolwürfel (Siehe dazu besonderes Instruktionsblatt).

Ist ein Feld durch eine andere Spielfigur besetzt, darf auf dieses nicht gezogen werden. Ein Spieler braucht einen Zug nicht auszuführen, wenn dieser für ihn ungünstig ist.

Ziele

Haupt- und Nebenziele der Expeditionen sowie die dazu notwendigen Mannschaftskarten:

1. Archäologie

Hauptziel: Verlassene Stadt — linke obere Ecke — (Archäologe)

Nebenziele: Idol (Fotograf), prähistorisches Skelett (Geometer)

2. Bergsteigen

Hauptziel: Berggipfel — rechte obere Ecke — (Bergsteiger)

Nebenziele: Seltene Pflanze, prähistorisches Skelett (Biologe)

3. Segeln

Hauptziel: Einsame Insel — Nähe linke obere Ecke — (Segler)

Nebenziele: Idol, seltener Fisch (Zoologe), Schatzkiste (Navigator)

4. Tauchen

Hauptziel: Gesunkenes Schiff — linke untere Ecke — (Kapitän)

Nebenziele: Schatzkiste (Ingenieur), Perlen (Taucher)

Jeder Spieler versucht, die auf seinen Mannschaftskarten angegebenen Ziele zu erreichen, erhält dann die entsprechenden Prämien durch die Bank ausbezahlt und kehrt wieder zum Hauptquartier zurück. Jedes Ziel darf nur einmal angesteuert werden.