



JULES VERNES

Reise zum Mittelpunkt der Erde

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

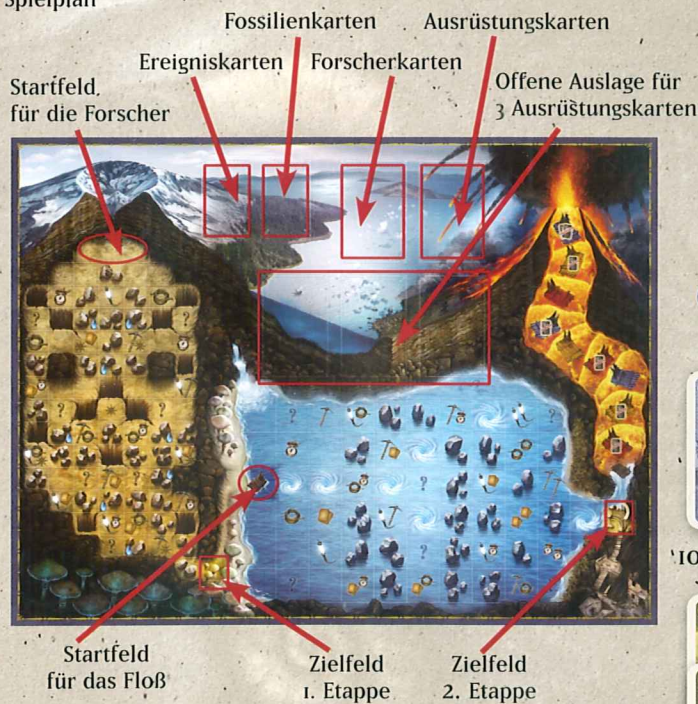


SPIELIDEE UND SPIELZIEL

„Steig hinab in den Krater des Yocul am Sneffel, kühner Reisender, und du wirst zum Mittelpunkt der Erde gelangen.“ – Die Spieler schlüpfen in die Rollen dreier mutiger Forscher: des Mineralogie-Professors Otto Lidenbrock, seines Neffen Axel und des isländischen Bergführers Hans, der von seiner Gans Gertrud begleitet wird. In drei Etappen erkunden sie das Innere der Erde, überqueren ein unterirdisches Meer, bis sie schließlich durch einen Vulkanausbruch auf der italienischen Insel Stromboli wieder ins Freie gelangen. Durch den Einsatz ihrer mitgeführten Ausrüstung, wie der berühmten Induktionslampe des deutschen Erfinders Ruhmkorff, machen sie wichtige Entdeckungen, die ihnen die Anerkennung der Fachwelt einbringen wird. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Ruhmespunkte hat.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



3 Forscher



1 Floß



20 Wassersteine



10 Meeresabenteurkarten



2 Bonuskarten
Pilzwald und Ruinenstadt



64 Fossilienkarten 16 Ereigniskarten



63 Forscherkarten
(je 21 x blau, rot, gelb)



45 Ausrüstungskarten
(je 9 x Seil, Spitzhacke,
Kompass, Zwieback,
Ruhmkorfflampe)

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Auf das Startfeld unterhalb des Schneekraters werden die drei Forscher gestellt. Jeder Forscher kann von jedem Spieler bewegt werden. Es gibt also keine eigenen Spielfiguren.
- Das Floß wird auf das Startfeld des unterirdischen Meeres gesetzt. Es kommt erst bei der zweiten Etappe zum Einsatz.
- Die Karten werden nach ihren Rückseiten sortiert und jeweils gut gemischt.
- Jeder Spieler erhält 6 **Forscherkarten** und 3 **Ausrüstungskarten** auf die Hand. Drei weitere Ausrüstungskarten werden aufgedeckt auf den Plan gelegt, sie bilden die **offene Auslage**. Die übrigen Karten werden als **verdeckte Stapel** auf den Plan gelegt, ebenso die Fossilienkarten und die Ereigniskarten.
- Jeder Spieler erhält 1 Wasserstein und legt ihn vor sich ab. Die übrigen Wassersteine werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Bonuskarte „Pilzwald“ wird in die Nähe des Zielfeldes der ersten Etappe und die Bonuskarte „Ruinenstadt“ neben das Zielfeld der zweiten Etappe gelegt.
- Die Meeresabenteurkarten werden gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt. Sie werden erst bei der zweiten Etappe benötigt.

Die Fossilienkarten

Während des Spiels sammeln die Spieler Fossilienkarten, von denen es unterschiedliche Arten gibt:



Verschiedene Fossilienfunde: Diese sind jeweils 2 Ruhmespunkte wert.

Schädel: Ein einzelner Teil eines Dinosaurierschädels zählt 0 Ruhmespunkte. Zwei zusammengehörige Hälften bringen zusammen 5 Punkte.



Skelett: Entsprechend bringt ein Teil des Skeletts 1 Punkt, zwei verschiedene Teile 3 Punkte und das vollständige Skelett aus allen drei Teilen zusammen 12 Punkte.



Gold und Quarz: Diese sind umso wertvoller, je mehr Karten man davon besitzt:
1 Gold bringt 1 Punkt,
2 Gold sind 3 Punkte wert,
3 Gold 6 Punkte usw.
Hat ein Spieler 6 Gold (= 20 Punkte), bringt jede weitere Gold-Karte 5 Punkte.

Die Ruhmespunkte für Quarz werden ebenso berechnet.

SPIELABLAUF

Die Reise geht über drei Etappen. Bei den einzelnen Etappen gelten etwas unterschiedliche Regeln. Es ist jedoch nicht nötig, die Regel vollständig zu lesen. Es reicht, wenn Sie die Regeln für die erste Etappe lesen, diese spielen (Dauer ca. 45 Minuten) und danach die Änderungen für die zweite Etappe lesen und spielen (ca. 20 Minuten). Zum Schluss lesen Sie die Regeln für die kurze dritte Etappe und spielen auch diese (Dauer ca. 5 Minuten).

1. Etappe: Der Abstieg ins Erdinnere

Vorsichtig tasten sie sich voran. Dunkel ist es, stickig und heiß. Fast wären sie verdurstet, hätte Hans nicht einen unterirdischen Bach entdeckt, den Professor Lidenbrock sogleich auf den Namen „Hansbach“ tauft. Am Ende des Abstiegs wartet eine unglaubliche Entdeckung.

Der mutigste Spieler ist der Startspieler und macht **eine** der beiden folgenden Aktionen:

- a) 3 Karten ziehen
oder
- b) 1 Forscher bewegen

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, der ebenfalls die Wahl zwischen den beiden Möglichkeiten hat usw.

a) 3 Karten ziehen

- Der Spieler zieht insgesamt drei Forscher- und/oder Ausrüstungskarten in beliebiger Kombination.
Beispiel: 1 offene Ausrüstungskarte aus der Auslage, 1 Karte vom verdeckten Stapel der Ausrüstungskarten und 1 Karte vom verdeckten Stapel der Forscherkarten.
- Wichtig: Kartenlimit beachten! Jeder Spieler darf maximal 10 Forscher- und 5 Ausrüstungskarten auf der Hand halten.** Hat ein Spieler diese Höchstgrenze schon erreicht und zieht eine weitere Karte, muss er sofort eine Karte (das darf auch die gerade gezogene sein) ungenutzt auf den Ablagestapel werfen.
- Werden Ausrüstungskarten aus der Auslage genommen, wird die Auslage erst am Ende des Zuges wieder auf drei ergänzt.
- Ist der verdeckte Stapel der Ausrüstungs- oder Forscherkarten aufgebraucht, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und zum neuen verdeckten Kartenstapel.

b) 1 Forscher bewegen

- Der Spieler darf **einen** der drei Forscher bewegen, indem er **farbgleiche** Forscherkarten ausspielt – jedoch **höchstens 5 Forscherkarten einer** Farbe.
- Das Ziehen eines Forschers von einem Feld auf ein benachbartes Feld kostet grundsätzlich 1 Karte.
- Ein Forscher wird **waagrecht oder senkrecht** (nicht diagonal) gezogen und darf dabei beliebig die Richtung wechseln. **Mindestens ein Feld muss er jedoch vorwärts** (also nach unten) gezogen werden. Rückwärts oder nur seitwärts zu ziehen ist nicht erlaubt.
- Auf einem Feld darf nur ein Forscher stehen. Es ist aber erlaubt, an anderen Forschern vorbeizuziehen.
- In seinem Zug darf ein Spieler beliebig viele Ausrüstungskarten ausspielen.
- Nach der Bewegung legt der Spieler die ausgespielten Forscher- und Ausrüstungskarten offen neben den jeweiligen verdeckten Kartenstapeln ab. So entsteht für jede Kartenart ein eigener Ablagestapel.
- Bei der Bewegung müssen die Regeln für die verschiedenen Spielplanfelder beachtet werden.

Siehe hierzu auch die beiden Bewegungsbeispiele auf Seite 3.

Die Spielplanfelder



Granit: Darf nicht betreten werden.



Schlucht: Darf nur mit einer Ausrüstungskarte „Seil“ überquert werden. Ein Forscher darf nicht auf der Schlucht stehen bleiben.



Felsen: Kostet pro abgebildetem Felsen 1 Karte (also 2 oder 3 Karten). Ausnahme: Ausrüstungskarte „Spitzhacke“.



Hansbach: Endet der Zug eines Forschers auf einem solchen Feld oder zieht er über ein solches, erhält der Spieler einen Wasserstein aus dem Vorrat, den er vor sich ablegt. Wassersteine sind wichtig, damit entdeckte Fossilienkarten am Ende der Etappe nicht verloren gehen.



Entdeckung: Endet der Zug eines Forschers auf einem Fossilienfeld, kann der Spieler eine Entdeckung machen. Dazu muss er die auf dem Feld abgebildeten Ausrüstungsgegenstände aus seiner Hand abgeben (gleiche Anzahl, gleiche Symbole).



Ist auf dem Feld ein Stern abgebildet, kann der Spieler für den Stern eine beliebige Ausrüstungskarte abgeben.

Anschließend nimmt der Spieler die gleiche Anzahl Karten (also je nach Feld 1 bis 3) vom Fossilienkartenstapel. Die gefundenen Fossilien legt der Spieler offen und nach den verschiedenen Kartenarten sortiert vor sich aus. Die Höhe der Ruhmespunkte auf der Fossilienkarte richtet sich nach der Art der Fossilien (wie auf Seite 1 beschrieben).



Ereignis: Endet der Zug eines Forschers auf einem solchen Feld oder zieht er während des Zuges über ein solches, zieht der Spieler am Ende seines Zuges die oberste Karte des Ereigniskartenstapels. Es gibt nur positive Ereignisse. Karten mit einem Blitz werden sofort vorgelesen und ausgeführt. Die übrigen Karten heben die Spieler auf und können sie später einmalig nutzen.

Die Ausrüstungskarten

Folgende Ausrüstungskarten gibt es:



Seil: Erlaubt die Überquerung eines Schluchtfeldes. Es ist nicht erlaubt auf der Schlucht stehen zu bleiben. Das Betreten des Schluchtfeldes kostet ganz normal eine Forscherkarte.



Kompass: Der Forscher darf 1 Feld diagonal ziehen. Auch diese Bewegung kostet wie üblich eine Forscherkarte.



Zwieback: Diese Karte zählt wie 2 zusätzliche Karten in der gewählten Farbe. Nur mit Zwieback darf der Spieler allerdings nicht ziehen. Er muss auch mindestens eine Forscherkarte spielen. Mit einem oder mehreren Zwiebacken ist es möglich, mehr als fünf Felder weit zu ziehen.



Spitzhacke: Alle Felder, auf denen Felsen abgebildet sind, kosten im ganzen Spielzug jeweils nur 1 Karte.



Ruhmkorfflampe: Der Spieler darf **zwei** Fossilienkarten mehr ziehen, als er Ausrüstungskarten abgegeben hat. Er darf aus allen gezogenen Karten auswählen, welche er behalten will. Anschließend werden die beiden nicht gewählten Fossilienkarten unter den Kartenstapel geschoben.

Zwei Beispiele für Bewegungszüge:

1. Beispiel: Der Spieler möchte das eingekreiste Entdeckungsfeld erreichen. Dazu spielt er 3 rote Forscherkarten und darf somit den roten Forscher 3 Felder ziehen. Zusätzlich spielt er 1 Seil, um die Schlucht zu überwinden. Mit Hilfe einer Kompass-Karte darf er diagonal ziehen. Somit umgeht er das schwierig zu überwindende Feld mit 3 Felsen. Auf dem Entdeckungsfeld spielt er 1 weiteres Seil und 1 Spitzhacke aus und erhält 2 Fossilienkarten.



2. Beispiel: Der Spieler möchte die erste Etappe beenden, hat jedoch nur 1 blaue Forscherkarte auf der Hand. Daher spielt er diese Karte und 2 Zwiebackkarten. Damit kann er jetzt 5 normale Felder weit ziehen. Zusätzlich spielt er eine Spitzhacke, damit ihn jedes Felsenfeld nur 1 Karte kostet. Einen Kompass spielt er ebenfalls aus, um ein Feld diagonal zu ziehen. Der Spieler erhält 1 Wasserstein und die Bonuskarte „Pilzwald“. Zum Abschluss seines Zuges zieht er noch eine Ereigniskarte.



Ende der ersten Etappe

- Sobald ein Spieler einen Forscher auf das Zielfeld der ersten Etappe zieht, erhält der Spieler die Bonuskarte „Pilzwald“. Anschließend stellt er die drei Forscher auf das Floß, das sich auf dem Startfeld des Lidenbrockmeeres befindet.
- Am Ende der Etappe prüft jeder Spieler, ob er genug Wassersteine hat, um seine gesammelten Fossilienkarten nicht zu verlieren. Es gilt: 1 Wasserstein „versorgt“ 3 Fossilienkarten.
- Hat ein Spieler zu wenig Wassersteine, muss er so viele Fossilienkarten abgeben, bis die Versorgung möglich ist. **Beispiel:** Ein Spieler hat 11 Fossilienkarten und 3 Wassersteine. Diese „versorgen“ 9 Fossilienkarten. 2 Fossilienkarten muss er abwerfen.
- Die für die Versorgung benötigten Wassersteine werden anschließend in die Schachtel gelegt.
- Hat ein Spieler noch Wassersteine übrig, bringen diese am Spielende je 1 Punkt.

2. Etappe: Die Fahrt auf dem Lidenbrockmeer

Professor Lidenbrock nennt das unterirdische Meer nach seinem Entdecker. Schnell ist ein Floß aus den riesigen Champignonstämmen gezimmert und weiter geht die Reise. Es gibt viel zu entdecken: die Axel-Insel, einen Geysir und – nein, das ist ja unglaublich – kämpfen dort nicht zwei prähistorische Meeresbewohner?

Es gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für die erste Etappe. Folgendes ist zu beachten:

- Da es sich um ein Süßwassermeer handelt, müssen die Fossilienkarten am Ende der Etappe nicht durch Wassersteine versorgt werden.
- Mit der Ausrüstungskarte „Seil“ kann man einen Strudel überwinden (wie bei der Schlucht).
- Die Spieler ziehen anstelle eines Forschers das Floß mit allen drei Forschern. Dazu muss man bis zu fünf Forscherkarten in **einer beliebigen** Farbe spielen.
- Wird das Floß bewegt, muss es mindestens ein Feld in Richtung auf das gegenüberliegende Zielfeld gezogen werden. Rückwärts oder nur seitwärts zu ziehen ist nicht erlaubt.



- Immer wenn ein Spieler das Floß auf ein Entdeckungsfeld zieht, darf nach dem aktiven Spieler jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn ebenfalls die auf dem Entdeckungsfeld geforderten Ausrüstungskarten abgeben (gleiche Anzahl, gleiche Symbole) und die entsprechenden Karten (also 1 oder 2) vom Fossilienkartestapel ziehen. Das gilt auch dann, wenn der aktive Spieler selbst keine Entdeckung auf diesem Feld machen kann oder will. Nur der aktive Spieler darf jedoch die „Ruhmkörfflampe“ einsetzen.

Die Meeresabenteuer

Nachdem das Floß gezogen wurde (und eventuelle Entdeckungen gemacht wurden), deckt der aktive Spieler am Ende seines Zuges die oberste Meeresabenteuerkarte auf. Es gibt positive und negative Meeresabenteuer zu bestehen. Positiv sind der Fossilienfund und die Sichtung eines Geysirs, der Axel-Insel oder des Kampfes zweier Meeressäurier. Negativ sind die Kugelblitze.

Fossilienfund Geysir Axel-Insel Meeressäurier



Um ein positives Abenteuer erfolgreich zu bestehen, muss der aktive Spieler die auf der linken Seite der Karte geforderten Forscherkarte(n) abgeben. Dafür erhält er die auf der rechten Kartenseite abgebildete Belohnung. Beim Fossilienfund darf er eine Fossilienkarte ziehen und legt anschließend die Meeresabenteuerkarte in die Schachtel zurück. Bei einer Sichtung erhält er die Karte, die am Spielende die aufgedruckten Ruhmespunkte bringt.

Kann oder will der aktive Spieler die erforderlichen Forscherkarten nicht abgeben, hat im Uhrzeigersinn nacheinander jeder andere Spieler die Möglichkeit, gegen Abgabe der Forscherkarten die Belohnung zu erhalten. Sobald ein Spieler die Forscherkarten abgibt, ist das Abenteuer bestanden. Die übrigen Spieler haben diese Möglichkeit dann nicht mehr.

War jeder Spieler einmal an der Reihe und keiner konnte oder wollte die geforderten Forscherkarten abgeben, wird die Karte ungenutzt in die Schachtel zurückgelegt.



Beispiel: Gespielt wird zu dritt. Der aktive Spieler hat das Floß gezogen und deckt am Ende seines Zuges einen Fossilienfund auf. Um diesen Fund zu machen, muss er eine gelbe Forscherkarte abgeben. Da er diese nicht hat, hat nun der im Uhrzeigersinn nächste Spieler diese Chance. Doch auch er kann keine gelbe Forscherkarte abgeben. Da schließlich auch der letzte Spieler in der Runde die geforderte Karte nicht hat, kommt die Meeresabenteuerkarte aus dem Spiel.



Kugelblitz: Der Kugelblitz macht einmal die Runde, bis er bei einem Spieler einschlägt oder sich jeder gegen ihn geschützt hat. Um sich zu schützen, muss der aktive Spieler die auf der linken Seite der Karte geforderten Forscherkarten abgeben (je nach Karte zwei von einer Farbe oder zwei beliebige). Will oder kann er das nicht, schlägt der Kugelblitz bei ihm ein

und er verliert eine Fossilienkarte seiner Wahl. Der Zug ist damit beendet und der Kugelblitz kommt aus dem Spiel.

Gibt er jedoch die Forscherkarten ab, wandert der Kugelblitz im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler, der sich nun ebenfalls schützen muss usw.

War jeder Spieler einmal an der Reihe und konnte sich vor dem Kugelblitz schützen, wird die Karte ohne Verluste aus dem Spiel genommen.



Ende der zweiten Etappe

Zieht der Spieler das Floß auf das Zielfeld, erhält er die Bonuskarte „Ruinenstadt“. Das Floß wird für die Schlussetappe an den Anfang des Lavastroms gestellt (auf das abgebildete braune Floß).

3. Etappe: Der Lavastrom

Schneller als ihnen lieb ist, ist das Ende der Reise gekommen. Auf einem Strom glühender Lava werden die Abenteurer aus dem Vulkan herausgetragen. Doch was ist das? Das ist nicht mehr Island. In Italien gelangen sie wieder an die Oberfläche, um der Fachwelt ihre Funde zu präsentieren und von ihren Erlebnissen zu berichten.

- Ein Spieler deckt die oberste Forscherkarte auf und zieht das Floß auf das nächste Feld, auf dem ein gleichfarbiges Floß abgebildet ist.
- Landet das Floß auf einem Feld mit einer oder zwei durchgestrichenen Fossilienkarten, verliert jeder Spieler entsprechend viele Fossilienkarten seiner Wahl.
- Eventuell kann dieser Verlust jedoch verhindert werden. Denn zuvor wird noch die oberste Karte vom verdeckten Ausrüstungskartenstapel aufgedeckt. Jeder Spieler, der die abgebildete Ausrüstungskarte auf der Hand hat, darf statt der Fossilien diese Karte abwerfen.
- Anschließend wird die nächste Forscherkarte aufgedeckt und erneut das Floß gezogen usw.
- Nachdem das Floß das letzte Feld des Lavastroms erreicht hat oder darüber hinauszieht, weil es die aufgedeckte Farbe nicht mehr vor dem Floß gibt, ist das Spiel zu Ende.



Beispiel für die Lavastrom-Etappe:



1. Eine gelbe Forscherkarte wird aufgedeckt. Das Floß wird auf das nächste Feld, das ein gelbes Floß zeigt, vorgezogen. Dann wird die oberste Ausrüstungskarte aufgedeckt: ein Seil. Jeder Spieler, der jetzt ein „Seil“ abgeben kann, ist geschützt. Alle anderen Spieler verlieren eine Fossilienkarte ihrer Wahl.

2. Der nächste Spieler deckt wieder eine gelbe Forscherkarte auf und zieht das Floß entsprechend vor. Da man auf diesem Feld keine Karte verlieren kann, wird keine Ausrüstungskarte aufgedeckt.

3. Der nächste Spieler zieht eine rote Forscherkarte. Er zieht das Floß vor und wieder passiert nichts.

4. Der folgende Spieler zieht eine blaue Forscherkarte: Pech gehabt, jeder verliert 2 Fossilienkarten. Es sei denn, er kann stattdessen die richtige Ausrüstungskarte abgeben. Eine „Spitzhacke“ wird aufgedeckt. Wer diese noch auf der Hand hat, ist geschützt. Alle anderen müssen sich von zwei Fossilienkarten trennen.

Da es kein weiteres Feld auf dem Lavastrom gibt, ist die Etappe und damit auch das Spiel beendet. Wäre als letztes statt einer blauen eine rote Forscherkarte gezogen worden, wäre das Spiel sofort zu Ende gewesen, da es auf der Strecke kein rotes Feld mehr gibt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

- Die Spieler zählen die Ruhmespunkte ihrer gefundenen Fossilienkarten zusammen und addieren die Punkte von ihren gesammelten Bonuskarten für die Zielfelder und für die Sichtungen bei bestandenen Meeresabenteuern.
- Für noch übrig gebliebene Wassertropfen aus der ersten Etappe erhält man je 1 Punkt.
- Forscher- und Ausrüstungskarten, die die Spieler noch auf der Hand halten, bringen keine Punkte.
- Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen, wer mehr Fossilienkarten hat. Ist auch das gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Wertungsbeispiel:

Der Spieler hat am Ende folgende Materialien vor sich ausliegen:



8 Punkte



5 Punkte



3 Punkte



0 Punkte



10 Punkte



1 Punkt



4 Punkte



3 Punkte



1 Punkt

Somit hat der Spieler 35 Ruhmespunkte erzielt.

Autor: Rüdiger Dorn

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik, Illustration und Spielfiguren: Franz Vohwinkel

Wir danken allen Testspielern und Regellesern. Der Autor bedankt sich ganz besonders bei seiner Frau Maja für deren unermüdlischen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

© 2008

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 690267

Allé Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN ÜND UMS SPIEL



Noch mehr Abenteuer
mit Jules Verne

Nominiert zum Spiel des
Jahres 2005