

Das nächste Spiel in unserer „Hall of Games“ war ja keine richtige Neuheit, wie aus der nachfolgenden Beschreibung zu lesen ist. Dass es ursprünglich aber „Terra X“ hätte heißen sollen, diesen Titel wegen des Vetos der gleichnamigen Fernsehserie aber ändern musste, diese Information liefere ich auf diese Weise nach...

16

EXPEDITION

... Abenteuer ins Unbekannte

Ich geb's zu, ich bin eine Kulturbanause! Oder zumindest eine Spielbanause! Wie sonst ließe es sich erklären, daß ich das Spiel "Abenteuer Tierwelt" nicht kenne. Dieses Spiel von Wolfgang Kramer wird in Spielerkreisen hochgelobt, und jeder Spieler, der was auf sich hält, hat ein Exemplar bei sich zu Hause. Jeder, bis auf mich! Erst jetzt, als Queen Games das Spiel in ihrer Autoren-Edition unter dem Titel "Expedition" neu herausbringt, wurde ich darauf aufmerksam. Ich armer Ignorant! Denn gleich vorweg, alle Lobeshymnen sind vollkommen berechtigt! Bereits die ersten Testpartien konnten mich begeistern.

Doch alles der Reihe nach, fangen wir beim Spielmaterial an. Der Spielplan stellt eine Weltkarte dar und ist mit zahlreichen Punkten übersät. Die Punkte sind über ein Streckennetz miteinander verbunden. Dazu gibt es noch 79 Expeditionskarten, die Ziele für die Expeditionsteams. Die Abbildungen auf den Karten finden sich auch auf dem Spielplan beim entsprechen-

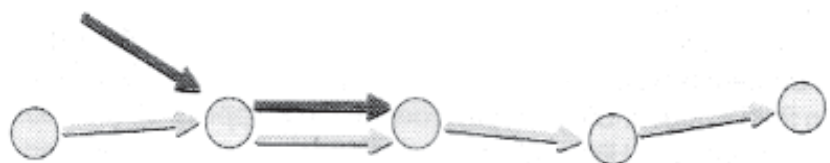
den Punkt. Schließlich gibt es noch eine Menge Etappenpfeile in drei Farben, einige Spielchips in sechs Farben und ein Bündel Reisegutscheine.



Jedem Spieler wird nun eine bestimmte Anzahl von Expeditionskarten ausgeteilt, er erhält zudem noch 3 Reisegutscheine und vier Chips in seiner Farbe. Solcherart ausgerüstet machen sich die Spieler daran, die drei Expeditionsteams, die von jedem geführt

werden dürfen, möglichst zu den Orten der eigenen Expeditionskarten hinzuleiten. Vier Aufträge werden von jedem Spieler anfangs als besonders wichtiges Ziel eingestuft, indem auf den entsprechenden Ort ein Chip der eigenen Farbe gelegt wird.

Wie werden nun die drei Expeditionsteams fortbewegt? Jeder Spieler darf eine beliebige Expedition weiterziehen, indem er einen Pfeil vom letzten Punkt zu einem angrenzenden Punkt (mit Linie verbunden) legt. Das Legen von nur einem Pfeil pro Zug hört sich ziemlich banal an, die eigentliche Würze entsteht durch die zahlreichen Möglichkeiten, mehrere Pfeile in seinem Zug plazieren zu können. So darf man einen Extra-pfeil legen, wenn man eine Expedition zu einem grünen Punkt hinführt. Durch den Einsatz eines Reisegut-scheines darf man ebenfalls noch einmal ziehen, wobei



man maximal 2 Reisegutscheine in seinem Zug verwenden darf. Und wenn man mit einer Expedition eine "Schleife" bildet, das heißt sie an einen Punkt führt, an dem sie bereits einmal war, darf man auch noch einmal ziehen, und zwar von jedem beliebigen Punkt der Schleife weg. Diese einfachen Regeln erlauben zum Teil schier unglaubliche Züge über sechs, sieben oder acht Punkte.

der Schleife noch zwei Pfeile weiterlegen und kann sogar noch einen Reisegutschein verwenden. Überraschende Züge solcher Art machen den Reiz von Expedition aus.

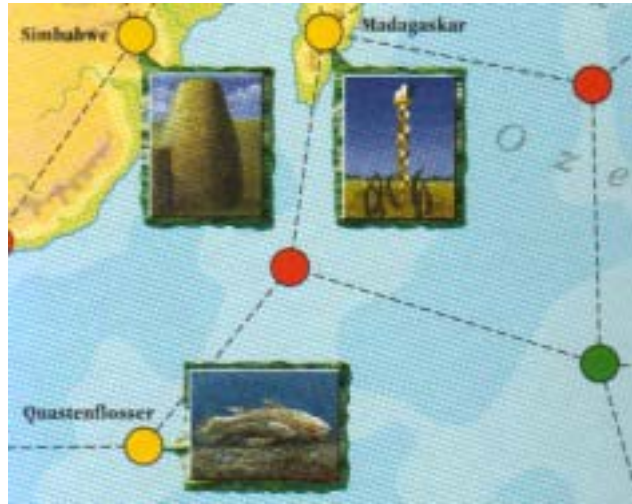
Stunde steht dann der Gewinner (der mit den meisten Punkten natürlich) fest.

Das wär schon im Wesentlichen alles, einige Sonderregeln über öffentliche Aufträge, für das Bilden von Schleifen und über weitere Verwendungszwecke von Reisegutscheinen, sowie angeführte Varianten habe ich der Einfachheit halber nicht erwähnt.

Ein Beispiel gefällig? Ich lege einen Pfeil zu einem grünen Punkt (Normalzug), von dort aus einen weiter zu einem roten Punkt (Extrazug), wo ich einen neuen Reisegutschein erhalte, setze diesen sogleich ein, um damit mit der Expedition eine Schleife zu bilden, die noch dazu an einem grünen Punkt zustandekommt. Ich kann also von einem Punkt

Erreicht eine Expedition einen Ort einer Auftragskarte, darf man diese vor sich ablegen. Lag dort gar ein Chip, wird dieser ebenfalls vor sich abgelegt. Dabei ist es gleichgültig, wer eine Expedition dorthingeführt hat. Sobald ein Spieler alle seine Aufträge erledigt hat, endet das Spiel. Jede vor sich liegende Karte und jeder vor sich liegende Chip zählt einen Pluspunkt, Karten auf der Hand und Chips, die noch auf dem Plan liegen hingegen einen Minuspunkt. Nach ungefähr einer dreiviertel

Vielleicht bringt diese trockene Beschreibung der wirklich leicht und schnell begriffenen Regeln nicht ganz den Spielreiz rüber, aber glaubt einem spielerfahrenen Rezensenten: Expedition ist geradezu genial und muß man einfach gespielt haben. Schade nur, daß ich nicht schon "Abenteuer Tierwelt" gekannt habe, was habe ich da nur für ein gutes Spiel verpasst.....



Wally

Game News-Wertung



Info-Box	
Titel:	Expedition
Art:	Taktisches Zugspiel
Autor:	Wolfgang Kramer
Spieler:	für 2 bis 6 Spieler
Alter:	ab 10 Jahren
Verlag:	Queen Games
Jahr:	1995
Dauer:	45 bis 60 Minuten
Preis:	leider nicht mehr erhältlich

