


Reise zum Mittelpunkt der Erde - KSR		Ausrüstungsgegenstände und ihr Nutzen:		64 Fossilienkarten:	
Die Reise geht über 3 Etappen. Jeder erhält 6 Forscher- und 3 Ausrüstungskarten, 1 Wasserstein.		<u>Seil:</u>	Es hilft über 1 Schlucht. Das Betreten der Schlucht kostet 1 Forscherkarte.	diverse im Wert 2	12x
Etappe 1 - Der Abstieg ins Erdinnere: Der aktive Spieler führt <u>eine</u> der beiden Aktion aus.		<u>Kompass:</u>	Man darf 1 Feld diagonal ziehen. Die Bewegung kostet 1 Forscherkarte.	Gold	11x
<ul style="list-style-type: none"> ● 3 Karten ziehen: <ul style="list-style-type: none"> - 3 Forscher- und/oder Ausrüstungskarten ziehen bei freier Wahl aus offener Auslage/von verdeckten Stapeln. - Handlimit: max. 10 Forscherkarten, 5 Ausrüstungskarten Hat man bereits das Limit einer Sorte erreicht und zieht eine weitere Karte, muss man sofort diese oder eine Karte aus der Hand abwerfen. - Zum Ende des Zuges füllt man die offene Auslage auf 3 Karten auf, falls dort weniger liegen. - Ist ein Stapel aufgebraucht, Ablage mischen = neuer Stapel. ● 1 Forscher bewegen: <ul style="list-style-type: none"> - Der Spieler darf <u>einen</u> der 3 Forscher bewegen, indem er bis zu 5 farbgleiche Forscherkarten ausspielt. - Jede Bewegung auf das nächste Feld kostet 1 Karte. Richtung: waagrecht oder senkrecht, beliebiger Wechsel der Richtung erlaubt, aber nicht rückwärts. Allerdings verteuern Hindernisse ggf. die Reise. - Zum Ende des Zuges muss man mind. 1 Feld weiter in Richtung Etappenziel gekommen sein. - Jedes Feld trägt nur 1 Forscher. Darüberziehen ist erlaubt. - Man darf beliebig viele Ausrüstungskarten spielen. - Zugende: Gespielte Karten ==> offen neben Nachziehstapel 		<u>Zwieback:</u>	Er zählt wie 2 Extrakarten in gewählter Farbe. 1 - x Zwieback mit mind. 1 Forscherkarte spielen.	Quarz	11x
		<u>Spitzhacke:</u>	Alle Felder mit Fels kosten je 1 Karte im ganzen Spielzug.	Schädel	9 Sets
		<u>Ruhmkorfflampe:</u>	Spieler darf 2 Fossilienkarten mehr ziehen, als er Ausrüstungskarten abgegeben hat. Nach Auswahl kommen 2 Fossilienkarten ==> unter Kartenstapel.	Skelett	4 Sets
		Ende der Etappe:		Meeresabenteuer:	
		- Wer das Zielfeld zuerst erreicht, erhält die Bonuskarte "Pilzwald".		Kugelblitze	4x
		- Die 3 Forscher kommen auf das Floss.		- 2 rote Forscherkarten	
		- Nun muss je 3 Fossilienkarten eines Spielers 1 Wasserstein abgegeben werden, sonst gehen die Karte/n verloren (unter Stapel).		- 2 gelbe Forscherkarten	
		- Übrige Wassersteine verwahren, da je 1 Punkt wert.		- 2 blaue Forscherkarten	
				- 2 beliebige Forscherkarten	
				Positive	
				Abenteuer	6x
				Ausrüstungsgegenstände:	
				5 Arten	je 9x
				*Bewegungskosten auf Felsen:	
		Etappe 2 - Die Fahrt auf dem Lidenbrockmeer:			
		- Es gelten die Regeln wie bei der 1. Etappe.		Beispiel:	
		- Wassersteine sind nicht erforderlich.		Der Spieler möchte das Steinfeld überqueren und dahinter landen. Das kostet ihn entweder 2 Forscherkarten und 1 Spitzhacke oder 3 Forscherkarten** oder 1 Forscherkarte und 1 Zwiebackkarte	
		- Das Seil überwindet nun Strudel, das Floss darf dort nicht verbleiben.			
		- Statt eines Forschers zieht man das Floss mit bis zu 5 Forscherkarten in einer beliebigen Farbe, nicht aber rückwärts. Am Ende des Zuges muss es mind. 1 Feld näher am Ziel sein.			
		- Zieht ein Spieler das Floss auf ein Entdeckungsfeld darf er die geforderten Gegenstände abgeben und Fossilienkarten ziehen.			
		- Im Uhrzeigersinn dürfen das nun auch die Mitspieler tun. Sie dürfen aber <u>nicht</u> die Ruhmkorfflampe einsetzen. Es spielt keine Rolle, ob der aktive Spieler das Feld nutzt.			
		Meeresabenteuer:			
		- Nach dem Ziehen des Flosses deckt der aktive Spieler zum Ende seines Zuges die oberste Meeresabenteuerkarte auf.			
		- Zum Bestehen muss der aktive Spieler die links abgebildete/n Forscherkarte/n abgeben und erhält die Belohnung rechts.			
		- Kann/will er nicht erfüllen, ist der nächste Spieler gefragt.			
		- Sobald ein Spieler erfüllt, ist die Aufgabe erledigt.			
		- Erfüllt niemand, ist die Karte aus dem Spiel.			
		- Der Kugelblitz wandert max. 1 Runde reihum, bis <u>ein</u> Spieler <u>nicht</u> die geforderten Karten abgeben kann.			
		Ende der Etappe:			
		- Wer das Zielfeld zuerst erreicht, erhält die Bonuskarte "Ruinenstadt".			
		Etappe 3 - Der Lavastrom:			
		- Ein Spieler deckt die oberste Forscherkarte auf.			
		- Das Floss zieht auf das nächste Feld, das zur Farbe der Karte passt.			
		- Sind auf dem Feld 1 oder 2 durchgestrichene Fossilienkarten, verliert jeder Spieler nach seiner Wahl entsprechend Fossilienkarte/n.			
		- Zuvor wird die oberste Ausrüstungskarte aufgedeckt.			
		- Wer 1 Karte dieser Art nun ausspielt, behält sein/e Fossilienkarte/n.			
		- Dann wird die nächste Forscherkarte aufgedeckt usw..			
		- Wenn kein Feld zu einer aufgedeckten Karte mehr vorhanden ist oder das letzte Feld abgehandelt wurde, endet das Spiel.			
		Wertung:			
		Ruhmespunkte aus Fossilien, Bonuskarten, Abenteuerkarten und Wassersteinen zählen. Höchste Summe gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Fossilienkarten besitzt.			
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.04.08 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de					**lt. Autor bestätigt.