

I - Vorbereitungen:

- ◆ Spielplan in die Tischmitte legen.
- ◆ Expeditionskarten mischen und bei 2 - 3 / mehr Spielern an jeden Spieler 12 bzw. 9 Karten geben, die diese vor den Mitspielern verdeckt auf der Hand halten. Das sind die Zielorte, die aufzusuchen sind.
- ◆ 6 weitere Karten kommen offen neben den Spielplan (= öffentliche Zielorte). Sie müssen mind. 3 Pfeillängen vom Standort entfernt sein (ggf. tauschen).
- ◆ Alle übrigen Karten liegen als verdeckter Stapel neben dem Spielplan.
- ◆ Jeder Spieler erhält 4 Chips einer Farbe und 3 Reisetickets.
- ◆ Die restlichen Tickets liegen neben den Spielplan bereit.
- ◆ Die Pfeile liegen farblich sortiert bereit.

- ◆ Jeder Spieler sucht (unauffällig) seine Zielorte auf dem Spielplan und muss 4 davon als besonders wichtig mit einem seiner Chips markieren. Die Spieler legen im Uhrzeigersinn jeweils 1 Chip ab, bis alle Chips liegen.
- ◆ Die Orte müssen mind. 2 Pfeillängen vom Startort entfernt sein und jeder Ort nimmt insgesamt nur 1 Chip auf.

II - Das Spiel:

Allgemeines ...

- ◆ Es gibt 3 Expeditionen (3 Farben), jeweils am Startort beginnend. Man kann sich an jeder Expedition beteiligen.
- ◆ Der Startspieler beginnt vom Startort mit einem beliebigen Pfeil auf einer der Linien eine Expedition. Die Pfeilspitze zeigt die Richtung an. Danach ist der linke Nachbar dran. Dieser kann mit einer anderen Farbe eine weitere Expedition beginnen oder eine begonnene fortsetzen.
- ◆ Eine Expedition befindet sich immer am Ort ihrer Pfeilspitze. Es kann keine Kehrtwendung gemacht werden. Andersfarbige Expeditionen dürfen parallel verlaufen (Richtung beliebig).
- ◆ An den 6 roten Übergangspunkten mit den Ziffern 1, 2, 3 kann eine Expedition die Spielplanseite wechseln und kommt bei der gleichen Ziffer auf der Gegenseite an.

Karte oder Chip einsammeln:

- ◆ Wird durch einen Pfeil ein Ort erreicht, von dem jemand eine Karte hat oder wo ein Chip liegt (jeweils egal, wer den Pfeil legt), gilt:
 - ➡ Wer eine Ortskarte dazu passend hat, zeigt sie vor und legt sie offen vor sich ab.
 - ➡ Wer Besitzer des Chips am Ort ist, legt diesen vor sich ab. Merkt man erst nach Weiterziehen der Expedition, dass man Ansprüche hatte, kann man diese nicht mehr einfordern. Allerdings kann ja eine spätere Rückführung zu dem Ort erfolgen.

Blaue oder rote Punkte:

- ◆ Wer eine Expedition zu einem blauen Punkt führt, darf sofort 1 Pfeil an eine beliebige Expedition anlegen.
- ◆ Wer eine Expedition zu einem roten Punkt führt, erhält sofort 1 Reiseticket aus dem Vorrat. Das gilt auch für die Seiten-Wechselpunkte.

Reisetickets:

- ◆ Jeder Spieler darf pro Zug (d.h., davor/danach) max. 2 Tickets einsetzen.
- ◆ Man legt das Ticket auf den Plan und nach dem Zug in den Vorrat.
- ◆ Man kann je Ticket 1 von 3 Optionen nutzen:
 - ➡ 1 zusätzlichen Pfeil an einer beliebigen Expedition anlegen.
 - ➡ 1 Pfeil am Ende einer Expedition entfernen. Dadurch gelten auch ein blauer/roter Punkt des neuen Ortes und Ort/Chip als erreicht.
 - ➡ 1 Expeditionskarte tauschen: 2 verdeckte Karten vom Stapel nehmen und eine auf die Hand nehmen. Die zweite Karte und die getauschte Karte kommen unter den Stapel.

Öffentliche Expeditionsziele:

- ◆ Wer eine Expedition zu einem Ort führt, zu dem es ein öffentliches Ziel gibt, nimmt diese Karte. Es wird sofort eine neue Karte aufgedeckt. Auch das Wegnehmen eines Pfeils gilt als zu einem Ziel geführt, d.h., der Ort, der anschließend an der Pfeilspitze liegt.

Eine Expedition macht eine Schleife:

- ◆ Führt sich eine Expedition mittels einer Schleife auf sich selbst zurück, muss der auslösende Spieler an einer beliebigen Stelle der Expedition sofort einen Pfeil setzen und somit eine Abzweigung gründen.
- ◆ Innerhalb seines Zuges darf man pro Expedition nur 1 Schleife bilden.
- ◆ Wird eine Schleife zu einem BLAUEN Punkt geführt, erhält der Spieler 2 Zusatzzüge: 1 Pfeil muss einen Abzweig der aktuellen Expedition bilden.

Ende einer Expedition:

- ◆ Wurden alle Pfeile einer Farbe gelegt, ist diese Expedition beendet.

Spielende und Wertung:

- ◆ Hat ein Spieler seine letzte Expeditionskarte abgelegt, wird die Runde noch zu Ende gespielt.
- ◆ Ebenfalls endet das Spiel (dann sofort), wenn alle Pfeile gelegt wurden.
- ◆ Jeder Spieler wertet die Expeditionskarten und Chips vor sich mit jeweils 1 Punkt.
- ◆ Handkarten und eigene Chips auf dem Plan werten je 1 Minus-Punkt.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.