An illustration of two men shaking hands. The man on the left is seen from the back, wearing a tan hat with goggles on top and a brown jacket with a large backpack. The man on the right is facing him, wearing a blue top hat, a mustache, and a dark green coat. They are standing in a steampunk cityscape with a large clock tower (Big Ben) and a crescent moon in the sky. The scene is framed by ornate, golden-brown mechanical gears and pipes.

SPIELANLEITUNG

EXPLORA

Als Mitglieder des berühmten Livingston-Clubs seid ihr in heller Aufregung, als zu Beginn des 20. Jahrhunderts lange verschollene Aufzeichnungen gefunden werden. Sie enthüllen die Lage von solch mythischen Orten wie Atlantis oder Eldorado.

Es entbrennt ein Wettkampf unter den Club-Mitgliedern, wer zuerst die Schätze dieser Orte bergen kann. Dabei investiert ihr euer Vermögen, um die talentiertesten Forscher, die mutigsten Assistenten und die innovativsten Transportmittel in eurem Expeditionsteam zusammenzubringen.

SPIELMATERIAL

Zusätzlich zu dieser Anleitung enthält EXPLORA:



8 Forscher



8 Assistenten



8 Transportmittel



8 Mäzene

Expeditions-
leiste



Initiativ-
leiste

Wertigkeit
absteigend
von I zu IV

Bereich
Kartographie

Spielplan



9 Expeditionen



12 Sonderkarten



4 Sichtschirme



4 Initiativ-Figuren



8 Teamscheiben
(je 2 pro Spielerfarbe)



48 Geldmünzen

28 Stück mit dem Wert
1 Million £ (M£),

14 Stück mit dem Wert
5 Millionen £,

6 Stück mit dem Wert
10 Millionen £

Note: The coin supply has no limits. In the rare event that this is insufficient, you can use any other token or object as currency, if necessary.



7 Kartographen



je 8 Antiquitäten mit den
Werten 2, 4 und 6

SPIELAUFBAU

- Wählt jeweils einen der vier Sichtschirme und nehmt euch die beiden Teamscheiben und die Initiativ-Figur der gleichen Farbe.
- Platziert den Spielplan in der Tischmitte. Legt eure Teamscheiben unterhalb der Expeditionsleiste aus. Legt die Geldmünzen und die Antiquitäten als allgemeinen Vorrat bereit.
- Legt vier beliebige Expeditionen oberhalb des Spielplans aus. Diese vier Expeditionen führt ihr von links nach rechts in dieser Partie durch. Die am weitesten links liegende Karte ist die aktive Expedition.



Hinweis: In eurer ersten Partie empfehlen wir als erste Expedition Avalon, Kalahari oder Iram auszulegen. Die anderen drei Expeditionen könnt ihr zufällig bestimmen.

- Legt alle anderen Expeditionen in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht. Mischt alle anderen Karten (Forscher, Assistenten, Transportmittel, Mäzene und Sonderkarten) und formt daraus einen Stapel, den ihr verdeckt neben dem Spielplan bereitlegt. Daneben entsteht im Laufe des Spiels ein Ablagestapel aus den gespielten und abgeworfenen Karten.
- Nehmt euch jeweils 11 Millionen £ (6x 1 M£, 1x 5 M£) aus dem Vorrat. Haltet euer Geld hinter dem Sichtschirm geheim.

- Platziert eure Spielfiguren auf der Initiativleiste. Bestimmt die Reihenfolge zufällig.

Wichtig: Wer auf der ersten Position (I) steht legt 2 M£ zurück in den Vorrat, wer auf der zweiten Position (II) steht legt 1 M£ zurück.

Partien mit 2 oder 3 Teilnehmern: Platziert die Figuren der nicht teilnehmenden Farben auf den ersten Positionen.

Variante für Fortgeschrittene: Bestimmt die Reihenfolge der Figuren auf der Initiativleiste durch Gebote. Nehmt dazu beliebig viele eurer Münzen in eure geschlossene Hand. Öffnet diese gleichzeitig. Wer am meisten geboten hat, stellt seine Figur auf Position I. Das zweithöchste Gebot folgt auf Position II usw. Entscheidet Gleichstände durch ein Verfahren eurer Wahl. Legt das gebotene Geld zurück in den Vorrat.

KARTEN

Kategorie



Verkaufspreis



benötigte Kategorien dieser Expedition

Wert bzw. Effekt der Karte



Name der Expedition

SPIELABLAUF

Ihr spielt mehrere Runden, in denen ihr Karten aus dem Markt erwerbt. Dabei könnt ihr 2 Teams zusammenstellen, die jeweils aus 1 Forscher, 1 Assistenten und 1 Transportmittel bestehen können.

Sobald 3 Kartographen ausliegen, startet die Expedition und ihr entscheidet, welche Teams ihr dafür bereitstellt.

Nach der vierten Expedition endet die Partie.
Es gewinnt, wer am reichsten ist.

RUNDENABLAUF

1 - Der Markt

Deckt vom Nachziehstapel Karten auf und legt sie aus. (Es ist egal, wer die Karten aufdeckt.)

Bei **4 Teilnehmern** legt ihr **4 Karten** aus, bei **2 oder 3 Teilnehmern** nur **3**. Falls keine Karten mehr als Nachziehstapel verfügbar sind, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als Nachziehstapel bereit.



Der Kartograph

Sobald ihr einen Kartographen aufdeckt, legt ihr diesen nicht in den Markt sondern in den Bereich Kartographie des Spielplans. Zieht dann dafür eine neue Karte.

Sobald 3 Kartographen auf dem Spielplan liegen, startet die Expedition am Ende dieser Runde.

2 - Die Auktion

In dieser Phase bestimmt ihr durch Gebote die Reihenfolge, in der ihr Karten aus dem Markt nehmen dürft.

Nehmt dazu gleichzeitig beliebig viele Münzen aus eurem Vorrat hinter eurem Sichtschirm in die Hand. Ihr dürft auch Null bieten, in dem ihr keine Münzen in die Hand nehmt. Öffnet dann gleichzeitig eure Hände.

Wer am meisten geboten hat, wählt zuerst eine Karte vom Markt aus. Danach kommt das zweithöchste Gebot usw.

Bei einem Gleichstand entscheidet die Platzierung auf der Initiativleiste. Wer dort besser platziert ist, wählt auch zuerst.

3 - Ergebnis der Auktion

Ändern der Reihenfolge

- Wer am meisten geboten hat, bewegt seine Figur auf der Initiativleiste um 1 Feld nach links. (Außer die Figur ist schon auf der ersten Position, dann bewegt ihr diese nicht.)
- Wer am wenigsten geboten hat, bewegt seine Figur auf der Initiativleiste um 1 Feld nach rechts. (Außer die Figur ist bereits auf der letzten Position).

Hinweis: Versetzt bei einer Änderung auf der Initiativleiste die anderen Figuren (egal ob Figuren von Teilnehmern oder nicht) entsprechend, ohne deren Reihenfolge zu ändern.

Karte wählen

Nehmt in der Reihenfolge eurer Gebote (vom höchsten Gebot zum niedrigsten) jeweils 1 Karte des Marktes.

Hinweis: In einer Partie zu zweit, legt ihr die übriggebliebene Karte auf den Ablagestapel.

- Falls ihr einen  **Forscher**, einen  **Assistenten** oder ein  **Transportmittel** genommen habt, könnt ihr diese Karte jetzt einem Team hinzufügen (siehe DIE TEAMS auf Seite 8).
- Falls ihr einen  **Mäzen** oder eine  **Sonderkarte** genommen habt, könnt ihr die Karte jetzt ausspielen und ihren Effekt nutzen (siehe MÄZENE UND SONDERKARTEN auf Seite 9).



Ihr könnt die genommene Karte auch verkaufen, egal welcher Kategorie sie angehört.

Dazu legt ihr die Karte ab, ohne deren Effekt zu nutzen, und erhaltet den aufgedruckten Verkaufswert aus dem Vorrat.

4 - Rundenende

Die Runde endet, nachdem ihr alle eine Karte genommen habt. Legt all eure Gebote in den allgemeinen Vorrat.

Falls 3 Kartographen auf dem Spielplan liegen, startet jetzt eine Expedition (siehe EXPEDITION STARTEN auf Seite 10).

Falls nicht 3 Kartographen ausliegen, folgt eine neue Runde.

DIE TEAMS



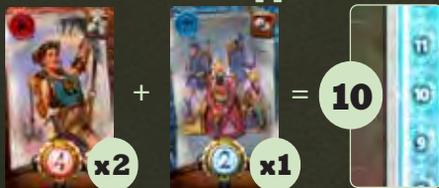
Ihr könnt jeweils bis zu 2 Teams zusammenstellen. Dazu legt ihr die Karten offen vor euch aus. Ein Team besteht aus maximal 3 Karten: 1 **Forscher**, 1 **Assistent** und 1 **Transportmittel**.

Wenn ihr eine Karte hinzufügt, deren Kategorie bereits im Team vorhanden ist, müsst ihr die ausliegende abwerfen. Ihr erhaltet dafür keine Entschädigung! Es ist nicht möglich, zwischen euren beiden Teams Karten zu tauschen.

Wert eines Teams

Der Wert eines Teams ergibt sich aus der Summe der einzelnen Kartenwerte (●●●). Auf der aktiven Expedition ist angegeben, welche Kategorien an der Expedition teilnehmen können. Ist eine Kategorie mehrfach angegeben, addiert ihr den Wert der entsprechenden Karte dieser Kategorie entsprechend oft. Ist eine Kategorie nicht angegeben, dürft ihr den Wert einer Karte dieser Kategorie auch nicht zum Wert eures Teams hinzufügen.

Beispiel: Shangri-La ist die nächste Expedition. Sie zeigt 2 ●● und 1 ●-Symbol. Du zählst also den Wert deines **Forschers** doppelt und addierst den Wert des **Assistenten**. Ein ● Transportmittel wird nicht verlangt. Du kannst also den Wert einer solchen Karte in deinem Team nicht hinzufügen.



Um den Wert deines Teams anzuzeigen, legst du pro Team 1 Teamscheibe auf die Expeditionsleiste auf das entsprechende Feld.

Falls du die Zusammenstellung deines Teams änderst oder sich die aktive Expedition ändert, passt du den Wert deiner Teams auf der Expeditionsleiste an.

MÄZENE UND SONDERKARTEN



Wenn du einen **Mäzen** vom Markt nimmst, wirfst du ihn ab und erhältst die angegebene Geldmenge.

Hinweis: Einen Mäzen ausspielen ist also dasselbe wie eine Karte verkaufen.

Wenn du einen Mäzen erwirbst, der auf deinem Sichtschirm abgebildet ist, erhältst du statt 5 M£ sogar 7 M£.

Wenn du eine **Sonderkarte** aus dem Markt nimmst und sie nicht verkaufst, wendest du sofort deren Effekt an und legst die Karte danach ab.



Pokerrunde

Ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und spiele sie sofort aus. Du kannst die Karte nicht verkaufen. Ist es ein Mäzen oder eine Sonderkarte, führst du den Effekt aus. Ziehst du einen Forscher, Assistenten oder ein Transportmittel, musst du sie sofort einem deiner beiden Teams hinzufügen. Ist es ein Kartograph, legst du ihn sofort auf dem Spielplan aus. Du ziehst dafür aber keine andere Karte.



Jet-Pack

Lege das Jet-Pack zu einem deiner beiden Teams. Die Karte hat den Wert 2 und kann für jede der Kategorien Forscher, Assistent und Transportmittel eingesetzt werden. Du kannst die Kategorie, für die der Jet Pack steht, jederzeit ändern. Allerdings musst du ggf. eine Karte abwerfen, wenn du bereits eine andere Karte dieser Kategorie im Team hast.



Auf lange Sicht

Platziere deine Figur auf der Initiativleiste auf der ersten Position. Verschiebe die anderen Figuren auf dieser Leiste entsprechend nach hinten ohne deren Reihenfolge zu ändern.

EXPEDITION STARTEN

Falls am Ende einer Runde mindestens 3 Kartographen auf dem Spielplan liegen, startet ihr eine Expedition.

Du erhältst für deine Teams, die sich an der Expedition beteiligen, Belohnungen, die abhängig sind vom Wert deiner Teams (erkennbar auf der Expeditionsleiste) und deiner Position auf der Initiativleiste.

Teams auswählen

Entscheidet, welche Teams ihr zu der aktiven Expedition schicken wollt. Ihr könnt auch ganz darauf verzichten, euch an einer Expedition zu beteiligen und kein Team entsenden.

Hinweis: Entfernt die Teamscheiben von Teams, die nicht an der Expedition teilnehmen, von der Expeditionsleiste.

Auswertung

Nehmt euch die Belohnungen entsprechend der Teamwerte. Jedes beteiligte Team erhält eine Belohnung, das Team mit dem höchsten Wert erhält darüberhinaus eine zusätzliche Belohnung.

Belohnungen

- Jedes beteiligte Team erhält einen Geldbetrag aus dem Vorrat entsprechend seines Wertes und der folgenden Tabelle:

WERT DES TEAMS	BELOHNUNG
1 bis 3	2 M£
4 bis 6	4 M£
7 bis 9	8 M£
10 bis 12	12 M£

Nehmt euch die Belohnungen aus dem allgemeinen Vorrat und legt das Geld hinter euren Sichtschirm.

- Das Team mit dem höchsten Wert erhält zusätzlich die Karte der Expedition und legt sie neben seinem Sichtschirm aus. Bei Spielende ist jede gewonnene Expedition 10 M£ wert.

Im Falle eines Gleichstandes entscheidet die bessere Platzierung auf der Initiativleiste. Bei einem Gleichstand beider Teams der gleichen Person, entscheidet diese, welches Team das beste Team der Expedition sein soll.

- Die meisten Beteiligten finden bei der Expedition wertvolle Antiquitäten, die bei der Schlussabrechnung zum Vermögen zählen. Eure Platzierung auf der Initiativeleiste entscheidet darüber, welche Antiquitäten ihr erhaltet:



Bist du auf **Position I** der Initiativeleiste, bringt dir jedes deiner beteiligten Teams eine Antiquität mit dem Wert 6.



Bist du auf **Position II** der Initiativeleiste, bringt dir jedes deiner beteiligten Teams eine Antiquität mit dem Wert 4.



Bist du auf **Position III** der Initiativeleiste, bringt dir jedes deiner beteiligten Teams eine Antiquität mit dem Wert 2.



Bist du auf **Position IV** der Initiativeleiste, erhältst du keine Antiquitäten. Versuche, dich bei der nächsten Expedition mehr zu beteiligen!

Verluste

Alle Teams, die an einer Expedition beteiligt waren, verlieren nun 1 Teammitglied. Dabei sucht ihr euch selbst aus, welche Karten ihr aus euren Teams entfernt. Außer bei dem Team mit dem höchsten Wert bei dieser Expedition: Hier entscheidet der Bestplatzierte auf der Initiativeleiste, welche Karte aus dem Team entfernt wird.

Hinweis: Bist du selbst auf Position I und hast das Team mit dem höchsten Wert, entscheidest, wer auf Position II der Initiativeleiste steht.

Eine neue Expedition vorbereiten

Nachdem die Expedition beendet wurde, **mischt ihr die Kartographen und die Karten des Ablagestapels in den Nachziehstapel.**

Die am weitesten links liegende Expedition ist die nächste aktive Expedition: Passt die Werte eurer Teams auf der Expeditionsleiste entsprechend der Symbole auf dieser Karte an.

Falls die vierte Expedition beendet wurde, endet die Partie. Ansonsten beginnt die nächste Runde.

SPIELENDE

Nachdem ihr die vierte Expedition beendet habt, endet auch die Partie mit der Schlusswertung. Wertet wie folgt:

- Jede Expedition, die ihr gewonnen habt, ist 10 M£ wert.
- Jede Antiquität ist soviel wert, wie die aufgedruckte Zahl angibt (2 M£, 4 M£ oder 6 M£).
- Eure restlichen Geldmünzen zählen entsprechend ihres Wertes.

Addiert alle Beträge. Wer das größte Vermögen besitzt, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet wieder die Position auf der Initiativleiste.



Autor: Cesare Mainardi | **Grafikdesign/Gestaltung:** Benjamin Treilhou
Illustrationen: Gaël Lannurien

© Atalia 2023, alle Rechte vorbehalten



40 avenue Charles de Gaulle 92350 Le Plessis Robinson - FRANCE
www.atalia-jeux.com

Deutsche Ausgabe:

Grafik: Sabine Kondirolli | **Redaktion:** Stefan Stadler |

© HUCH!, 2023, alle Rechte vorbehalten

Hutter Trade GmbH + Co. KG | Bgm.-Landmann-Platz 1-5 |
89312 Günzburg | Deutschland | www.hutter-trade.com

Wir möchten uns bei folgenden Personen für ihren Beitrag zu diesem Spiel und generell bedanken: François Haffner, François Bachelart, Vincent Bonnard, Frédéric Moritel, Arnaud Della Siega, Jérémie Vuillard, Sandrine Delcamp, Tina Landwehr, Jens Bischoff, Thibault de Cuevas, Morgane Segue, Hélène Graveleau, Julien Carpentier, Erwann Malaboef und Bastien Rival.



Thule

Am Polarkreis sollen sich die Überreste der Insel Thule befinden, die durch eine gewaltige Naturkatastrophe zerstört wurde.

Die Bewohner dieser Eisinsel sollen vier Meter große Riesen gewesen sein, blonde Übermenschen mit blauen Augen und einer Haut, die so weiß war, dass sie durchsichtig schien.

Mu

Der verlorene Kontinent Mu, der manchmal mit Lemuria verwechselt wird, ist ein legendärer, versunkener Kontinent im Pazifischen Ozean.

Sein technologisch hochentwickeltes Volk soll der Ursprung verschiedener Bauwerke sein: Die großen Pyramiden und die Statuen auf der Osterinsel sollen darauf zurückgehen.

Wie Atlantis wurde Mu vor zwölf-tausend Jahren von den Göttern zerstört, um eine dekadente Zivilisation zu bestrafen.



Iram

Die Stadt Iram soll vom Stamm der Aad ('Ad), den Nachkommen Noahs, erbaut worden sein.

Die Legende erzählt von einer reichen und dekadenten Stadt, deren Bewohner sich den okkulten Wissenschaften widmeten. Ihr König Schaddad weigerte sich, auf die Warnungen des Propheten Houd zu hören, und Allah zerstörte die Stadt mit einem tosenden, zornigen Wind, der die Stadt unter dem Sand begrub.





Eldorado

Eldorado (spanisch für „Das Goldene“) soll ein südamerikanisches Land sein, das voller Gold sein soll.

Der Mythos ist inspiriert von den Bräuchen der Chibcha-Indianer, einem Volk von Goldschmieden, die die Fantasie der spanischen Eroberer beflügelten.

Kalahari

Die verlorene Stadt Kalahari ist ein Rätsel der europäischen Erforschung Afrikas im 19. Jahrhundert.

Die Berichte der Entdecker beschreiben eine verlorene Ruinenstadt inmitten der Kalahari-Wüste.

Die Stadt ist heute nicht mehr auffindbar, so dass die Autoren dieser Geschichten verdächtigt werden, geologische Formationen mit menschlichen Konstruktionen verwechselt zu haben.



Atlantis

Das legendäre Atlantis soll eine antike Insel sein, deren Volk, das Poseidon ergeben war und oft als weise und tugendhaft beschrieben wurde, lange Zeit in Frieden lebte.

Als die Atlanter Eroberungsgelüste hegten, wurde Zeus zornig und löste eine Naturkatastrophe aus, die Atlantis für immer verschlang.



Agartha

Agartha soll ein unterirdisches Reich sein, das durch ein riesiges Tunnelnetz mit der Erdoberfläche verbunden ist.

Dort soll ein weiser König mit übernatürlichen Kräften eine ideale Zivilisation führen, die dem Guten und dem Wissen gewidmet ist.



Avalon

Die Insel Avalon ist das Land der keltischen magischen Wesen.

Die Fee Morgana soll ihre Königin sein. Die Insel ist von Nebel umgeben und soll sich von der realen Welt entfernt haben, als der keltische Glaube dem Christentum wich.

Shangri-La

Shangri-La ist ein utopisches buddhistisches Kloster am Rande Tibets, inmitten einer herrlichen Berglandschaft.

In einer Atmosphäre des Friedens und der Ruhe wurde dort die Zeit angehalten.



EINE SPIELRUNDE

- 1** Ziehe Karten und lege sie als Markt aus.
(4 Karten bei 4 Personen, 3 bei weniger Personen)
Gezogene Kartographen legst du auf den Spielplan und ersetzt die Karte durch eine andere vom Stapel.

- 2** Biete geheim,
um die Reihenfolge auf dem Markt zu bestimmen.

- 3** Passt die Initiativleiste an.
- Wer am meisten bietet, rückt eine Position vor.
- Wer am wenigsten bietet, rückt eine Position nach hinten.

- 4** Wer am meisten bietet, wählt zuerst eine Karte vom Markt, danach in der Höhe der Gebote.
Gleichstände löst ihr durch die Positionen auf der Initiativleiste auf.

Wählst du einen  **Forscher**,  **Assistenten** oder ein  **Transportmittel**, legst du die Karte als Teil eines Teams vor dir aus **oder** bildest ein neues Team. Stattdessen kannst du die Karte verkaufen.

Wenn du einen  **Mäzen** wählst, wirfst du die Karte ab und erhältst den aufgedruckten Betrag.

Wenn du eine  **Sonderkarte** wählst, wirfst du die Karte ab und nutzt sofort deren Effekt. Stattdessen kannst du die Karte verkaufen.

- 5** Beginnt eine neue Runde oder startet eine Expedition, wenn 3 Kartographen auf dem Spielplan liegen.

EXPEDITION STARTEN

Beteilige dich mit einem, beiden oder keinem deiner Teams an der Expedition. Der Wert deiner Teams hängt davon ab, welche Kategorien die aktuelle Expedition erfordert.

- **Belohnungen:** Alle beteiligten Teams erhalten Geld, abhängig von ihrem Wert.
- **Expedition:** Wer das Team mit dem höchsten Wert ins Rennen schickt (Gleichstand wird durch die Initiativleiste aufgelöst), erhält die Karte als zusätzliche Belohnung.
- **Antiquitäten:** Abhängig von eurer Position auf der Initiativleiste erhaltet ihr Antiquitäten.
- **Verlust:** Jedes an der Expedition beteiligte Team verliert ein Teammitglied. Beim Team mit dem höchsten Wert entscheidet, wer auf Position I auf der Initiativleiste steht. Ansonsten wählt ihr selbst aus, welches Teammitglied euch verlässt.