
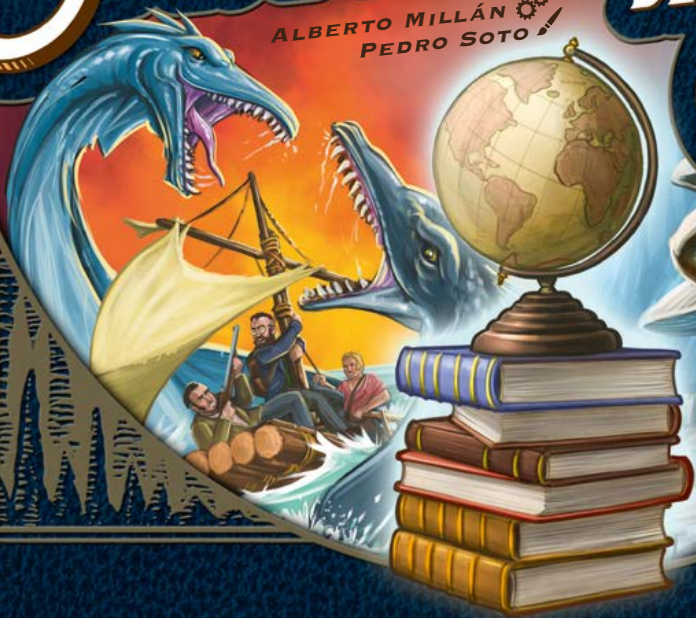


10+ 1-6 20+

JULES  
VERNE

# DIE REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

ALBERTO MILLÁN   
PEDRO SOTO 





*Der berühmte Professor der Mineralogie, Otto Lidenbrock, und sein Neffe Axel Lidenbrock haben eine geheime Schriftrolle entdeckt, die bereits im 15. Jahrhundert vom Alchemisten Arne Saknussemm verfasst wurde. Dieses Dokument gibt an, wie man zum Mittelpunkt der Erde vordringen kann.*

*Daraufhin reisen sie beide nach Island und heuern zu ihrer Unterstützung noch den Jäger Hans Bjelke an. Und schon bald beginnen sie den gefährlichen Abstieg durch den Snæfellsjökull-Vulkan. Hinunter in das größte Abenteuer seit Menschengedenken ...*

## SPiELVORBEREITUNG

Mischt die 19 Expeditionskarten und die 12 Wegekarten getrennt voneinander und legt sie dann als zwei verdeckte Stapel in der Tischmitte aus.

Mischt die 3 Vulkankarten und legt sie als verdeckten Stapel in der Tischmitte aus.

Legt die 3 Personenkarten mit der aktiven Seite nach oben in der Tischmitte aus.

## SPiELZIEL

Jeder von euch zeichnet einen Weg von einem Eingangsvulkan zum Mittelpunkt der Erde und von da aus dann einen Weg zu einem Ausgangsvulkan.

Während eurer Expedition müsst ihr Trinkwasser zum Überleben finden und geheimnisvolle Tierarten erforschen. Doch Vorsicht vor Gefahrengebieten, sie können euch zu manchem Umweg zwingen!



Erlebt in diesem spannenden „Flip & Write“-Spiel das unvergessliche Abenteuer von Jules Verne noch einmal in all seinen Facetten und „Tiefen“!

## SPiELMATERIAL

- 19 Expeditionskarten
- 12 Wegekarten
- 3 Personenkarten
- 3 Vulkankarten
- 1 doppelseitiger Spielblock

Zudem wird noch 1 Stift pro Spieler benötigt.

Hier könnt ihr weitere Blätter herunterladen:  
[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)



*Expeditionskarten*



*Wegekarten*

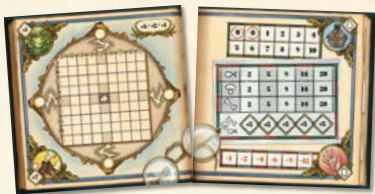


*Vulkankarten*



*Personenkarten*

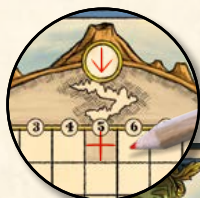
# SPIELBLAUF



Jeder von euch erhält zwei Blätter vom Block. Das eine legt ihr mit der Vorderseite (= „Höhlenplan“) und das andere mit der Rückseite (= „Wertungsblatt“) vor euch aus. Spielt ihr erneut, dreht diese zwei Blätter einfach um, womit ihr einen neuen leeren „Spielplan“ erhaltet.

Nun muss jeder von euch einen der 4 Vulkane (s. Abb.) als seinen Eingang markieren. Dazu malt ihr einen Pfeil  $\downarrow$ , der zum Mittelpunkt hinzeigt, in das Kreisfeld ein. Zudem markiert ihr das daran angrenzende braune Feld mit einem Wegekreuz  $+$ .

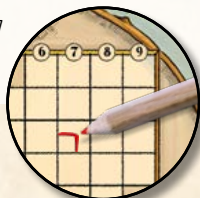
Wir empfehlen, dass ihr möglichst verschiedene Vulkane als Eingang wählt. Die anderen 3 Vulkane wiederum markiert jeder (in beliebiger Anordnung) mit einem  $\circ$ , einem  $\triangle$  und einem  $\square$ .



Deckt für jede Runde eine Expeditions- und eine Wegekarte auf. Jeder von euch muss nun die Form auf der Wegekarte in die Reihe oder Spalte eintragen, die von der Expeditionskarte vorgegeben wird.

## Beispiel:

Bei dieser Kombination muss jeder eine Kurve irgendwo in der Spalte 7 eintragen.



Es gibt drei Arten von Wegekarten: Wege, Entdeckungen und Gefahren.

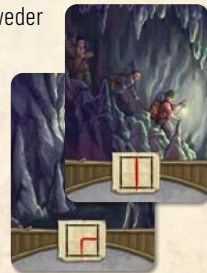
## DIE WEGE

Hiermit baut ihr euer Wegesystem durch den Untergrund, hin zum Mittelpunkt und dann wieder hinaus zu einem Ausgangsvulkan. Ihr könnt Wege in jedes freie Feld der entsprechenden Reihe oder Spalte einzeichnen, auch in braune, in jeder möglichen Ausrichtung.

Dabei zeichnet ihr entweder

- eine **Gerade** (senkrecht oder waagrecht) oder
- eine **Kurve** (in eine der vier möglichen Richtungen) oder
- eine **Gerade oder eine Kurve**.

Zusätzlich deaktiviert diese Karte („Runen des Arne Saknussem“) die Personenkarte „Alex Lidenbrock“ (mehr dazu unter „Die Personen“).



„Dort, auf einer Steinplatte, konnten wir zwei mysteriöse Schriftzeichen erkennen. Die Initialen des mutigen Mannes, der uns vorausgegangen war.“

## DIE ENTDECKUNGEN

Die Entdeckungen liefern lebensret- tendes Wasser, unerforschte Fossilien oder geheimnisvolle Plätze. Tragt sie in die Reihe oder Spalte ein, die von der Expeditionskarte vorgegeben wird.

**Achtung:** Entdeckungen dürft ihr **nie** in braune Felder und **nie** direkt an- grenzend (horizontal und vertikal) an andere Entdeckungen einzeichnen!

Solltet ihr eine Entdeckung deswegen in der Reihe oder Spalte nicht mehr eintragen können, tragt ihr leider nichts ein, d. h. der Zug verfällt wirkungslos.



### Quelle

„Der Gang füllte sich mit kühlen Nebel- schwaden, während ein kleines Rinnsal im Inneren der Erde verschwand. Nach nur kurzer Zeit verfügten wir über eine ausreichende Menge erfrischenden Wassers. Gierig tranken wir in großen Schlucken ...“

Zeichne einen Wassertropfen ein.



### Prähistorischer Fisch

„Der subterrane Ozean musste mit unzähligen Fischen bestückt sein. Innerhalb von nur

zwei Stunden fingen wir eine große Anzahl von Pteryctis sowie eine weitere, eigentlich ebenfalls bereits aus- gestorbene Fischart, die Dipteriden.“

Zeichne einen Fisch ein.



### Knochenfriedhof

„An diesem Ort hatte sich, auf mehrere Quadratkilometer verteilt, die gesamte Historie der Fauna angesammelt. Es

waren die Überreste von so gut wie allen Spezies zu finden, die die letzten Jahrtausende auch auf der Erd- oberfläche gelebt hatten ...“

Zeichne einen Knochen ein.



### Riesenpilze

„Ich hatte schon von einem Pilz, den Lycoperdon giganteum, gehört, der bis zu drei Meter

hoch werden konnte. Doch hier standen riesige Pilze, über 12 Meter hoch, mit Hüten in noch einmal ähnlicher Größenordnung.“

Zeichne einen Pilz ein.



Erst nachdem ihr einen durchgehenden Gang von eurem Eingangsvulkan zu einer Entdeckung gebildet habt, gilt diese als „gefunden“. Zeichnet in dem Fall einen Kreis um das Symbol gefunden!



Zudem gilt jede gefundene Entdeckung ab jetzt als Wegekreuz +, von dem aus ihr beliebig weiter vordringen könnt. Eventuell findet ihr hierdurch dann über bereits vorhandene Wege weitere Entdeckungen oder auch den Mittelpunkt der Erde bzw. Zugänge zu Ausgangsvulkanen.



**Beispiel:** Du darfst einen Fisch in Spalte 4 einzeichnen. Du darfst ihn nicht in C4 einzeichnen, denn dann wäre er angrenzend zum Pilz auf C5. Und auch nicht in E4, da dieses Feld braun unterlegt ist.

Du könntest ihn auf B4 einzeichnen und so eine Verbindung zu deinem Eingangsvulkan schaffen. Umkreise den Fisch. Zudem erreichst du dadurch nun auch den Tropfen auf D3 (umkreise ihn ebenfalls).

Nachdem du eine Entdeckung auf deinem Höhlenplan umkreist hast, markierst du sie zudem auch auf deinem Wertungsblatt. Umkreise dort das erste noch nicht umkreiste Feld der entsprechenden Reihe.



**Beispiel (Fortsetzung):** Nachdem du den Fisch in B4 eingetragen und ihn und den Tropfen umkreist hast, markierst du auf deinem Wertungsblatt den dritten Tropfen (zu Beginn sind bereits 2 pro Spieler umkreist) und den ersten Fisch.

Sobald du eine Spalte mit jedem Symbol / / gefüllt hast, umkreise jeweils den +5-Bonus in der Raute darunter.

## DIE GEFAHREN

*„Der Plesiosaurus und der Ichthyosaurus kämpften mit unbändigem Eifer miteinander. Dabei wirbelten sie Unmengen von Wasser auf, das sich in Fontänen über unser Floss ergoss, das obnehin schon wild von den Wellen hin und her geschaukelt wurde. Mehrfach entgingen wir nur knapp dem Kentern.“*



*Die zwei tierischen Widersacher waren so miteinander verknotet, dass sie kaum auseinanderzubalten waren. Wenn auch der Kampf nicht ewig andauern konnte, wussten wir nicht, was uns hinterher blühte ...!“*

Deckt ihr eine solche Karte auf, gibt jeder seinen Höhlenplan nach rechts oder nach links weiter (je nach Karte). Euer Nachbar füllt nun ein beliebiges leeres und nicht braun hinterlegtes Feld der durch die Expeditionskarte vorgegebenen Reihe oder Spalte komplett aus . Ein solchermaßen gestrichenes Feld kann nun nicht mehr mit Wegen oder Entdeckungen belegt werden und unterbricht so auch mögliche Verbindungen.

Kann der Mitspieler bei einer Gefahr keine regelgerechte Eintragung machen, verfällt diese wirkungslos.

Durch diese Gefahrenkarten werden die Personenkarten „Otto Lidenbrock“ und „Hans Bjelke“ deaktiviert (siehe „Die Personen“, S. 6).

## DIE PERSONEN

Bittest du eine Person um Hilfe, umkreise das erste noch nicht umkreiste Feld deiner „Hilfeleiste“ (was dir am Ende Minuspunkte einbringt). Du kannst nur eine Person pro Zug um Hilfe bitten und das nur, wenn sie noch auf der aktiven Seite liegt.



Deckt ihr eine der zwei Gefahrenkarten oder die Karte „Runen des Arne Saknussemm“ auf, darf in diesem Zug keine der Personen genutzt werden. Zudem muss die entsprechende Person (siehe kleine Abbildung auf den Karten) umgedreht werden, womit sie inaktiv wird.



Erst wenn alle 12 Wegekarten benutzt wurden (siehe „Die Zeit verrinnt ...“), dreht ihr alle drei Personenkarten wieder auf ihre aktive Seite.

### Otto Lidenbrock

*Ein angesehener Professor der Mineralogie, bekannt für seine Ungeduld und seinen Jähzorn wie auch seinen überragenden Verstand.*

Du darfst die aktuelle Wegekarte ignorieren und stattdessen einen ☆ in ein beliebiges leeres und nicht braunes Feld der angegebenen Reihe bzw. Spalte eintragen. Das ist auch direkt neben Entdeckungen erlaubt.



Sobald du diesen Stern erreichst (vom Eingangsvulkan aus; ist auch bereits direkt nach dem Eintragen möglich), umkreist du ihn und darfst auf deinem Wertungsblatt in einer beliebigen Reihe das nächste freie Feld markieren. ♀/♂/♁/♂

### Axel Lidenbrock

*Ottos Neffe und ein fleißiger Student der Mineralogie. Mit seiner bedächtigen und sorgsamem Art ist er das Gegenteil seines Onkels, was der Expedition sehr zugute kommt.*

Du darfst auch in einer der zu der angegebenen Reihe/Spalte benachbarten Reihe/Spalte einzeichnen. Zeigt die Expeditionskarte eine Randreihe bzw. -spalte (1, 9, A, I), dürft ihr nur die eine Nachbarreihe/-spalte wählen.



### Hans Bjelke

*Ein isländischer Jäger und Führer, vor Ort für die Expedition angebeuert. Er ist ein ruhiger und zurückhaltender Mann, aber auch ungemein stark und sehr erfahren mit aller Art von Werkzeugen.*

Du ignorierst beide Karten (Expedition und Wege) und zeichnest stattdessen in ein beliebiges deiner bereits mit einem Weg markierten Felder eine zusätzliche Abzweigung, um so ein „T“ zu bilden. Aus einem „T“ ein Wegekreuz zu machen, ist nicht erlaubt.



## DER MITTELPUNKT DER ERDE

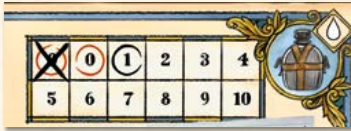
Sobald du den Mittelpunkt der Erde erreichst, umkreise das +3-Feld in der oberen linken Ecke deines Wertungsblattes. Zudem umkreise auch rechts die +3, wenn du Erster bist, die +2, wenn du Zweiter bist oder die +1, wenn du Dritter bist.

Gelingt dies mehreren von euch im selben Zug, umkreist ihr alle den entsprechenden Bonus. Alle anderen streichen ihn nun durch. Der Mittelpunkt gilt als Wegekreuz +.



## DIE ZEIT VERRINNT ...

Sobald der **Stapel mit den Wegekarten** leer ist, müsst ihr alle 1 Wasser verbrauchen: Jeder streicht auf seinem Wertungsblatt das erste noch nicht durchgestrichene Feld der Wassertropfen-Reihe durch.



**Achtung:** Hast du zu diesem Zeitpunkt keinen Wassertropfen zum Abstreichen übrig, verdurstest du und scheidest aus dem Spiel aus!

Anschließend werden wieder alle 3 Personenkarten auf „aktiv“ gedreht. Die Wegekarten werden gut gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Sobald der **Stapel mit den Expeditionskarten** leer ist, bricht ein Vulkan aus: Dreht die oberste Karte vom Vulkanstapel um. Jeder von euch muss nun den Vulkan mit demselben Symbol auf seinem Höhlenplan durchstreichen. Dieser kann nun nicht mehr als Ausgang benutzt werden (auch dann nicht, wenn er bereits komplett angeschlossen war).






## SPIELENDE

Das Spiel endet auf drei Arten:

- **Alle bis auf einen von euch sind wegen Wassermangels ausgeschieden.** In diesem Fall hat dieser Spieler gewonnen. Sollten mehrere Spieler in derselben Runde ausscheiden und so niemand überleben, habt ihr alle das Spiel verloren.
- **Der dritte Vulkan bricht aus.** In diesem Fall müsst ihr alle umgehend durch euren Eingangsvulkan wieder aus dem Höhlensystem austreten. Wer dies nicht kann, weil er noch keine durchgehende Verbindung von seinem Eingangsvulkan zum Mittelpunkt besitzt, fällt aus der Wertung. Anschließend kommt es zur Wertung.
- **Einer von euch hat den Mittelpunkt und einen Ausgangsvulkan erreicht.** Dieser Spieler umkreist die +7 unten links auf seinem Wertungsblatt. Gelingt dies mehreren von euch im selben Zug, umkreist ihr alle die +7. Anschließend kommt es zur Wertung.



## JEDER WERTET FOLGENDES:

- Den höchsten umkreisten Wert auf seiner Wasserleiste (unabhängig davon, ob verbraucht oder nicht).
- Den höchsten umkreisten Wert jeder seiner anderen drei Leisten  /  / .
- Alle umkreisten 5er-Boni dieser Leisten.
- Den +3-Bonus fürs Erreichen des Mittelpunktes, plus die weiteren Punkte, falls man 1, 2. oder 3. war.
- Die +7 Punkte, falls ihr rechtzeitig über einen Ausgangsvulkan herausgekommen seid.
- Vom Gesamtergebnis muss der höchste umkreiste Wert der Hilfe-Leiste abgezogen werden.

Wer von euch die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt hiervon derjenige, der auf seinem Blatt mehr Wasser umkreist (anschl. mehr Entdeckungen) umkreist hat.

# SOLO-REGELN



## Spielziel

Du musst einen Weg vom Eingangsvulkan zum Mittelpunkt der Erde schaffen und zu möglichst allen drei Ausgangsvulkanen, um so deine Siegpunkte zu erhöhen.

## Spielvorbereitung

Es gelten alle Vorbereitungen des normalen Spiels, mit folgender Ausnahme: Statt der Symbole ○, △ und □ schreibst du **+4, +3 und +2** in beliebiger Reihenfolge in die drei Ausgangsvulkane.

## Spielverlauf

Es gelten alle Regeln des normalen Spiels. Mit folgenden Ausnahmen:

**Sobald die 19 Expeditionskarten benutzt wurden**, lege eine der drei Vulkankarten zurück in die Schachtel und streiche den +3-Bonus oben rechts für das Erreichen des Mittelpunktes durch. Wenn alle 19 Expeditionskarten ein zweites Mal benutzt wurden, lege eine weitere Vulkankarte weg und streiche die +2 durch. Sobald die Expeditionskarten ein drittes Mal benutzt wurden, endet das Spiel.

Solltest du schon eine Zahl umkreist haben (weil du den Mittelpunkt bereits angeschlossen hast), kannst du auf das Durchstreichen (nicht aber auf das Kartenweglegen) verzichten.

**Wird eine Gefahrenkarte aufgedeckt**, füllst du das (freie und nicht braun hinterlegte) Feld in der von der Expeditionskarte angegebenen Reihe bzw. Spalte komplett aus, das dem Mittelpunkt am nächsten ist. Hast du dabei zwei Möglichkeiten, entscheide dich für eine davon.

Kannst du gar kein Feld in der entsprechenden Reihe bzw. Spalte ausfüllen, trägst du nichts ein.

Zeigt die ausliegende Expeditionskarte das „?“, fülle das dem Mittelpunkt nächste freie Feld aus. Auch hier kannst du frei wählen, wenn es mehrere gibt.

**Sobald du den Mittelpunkt der Erde erreichst**, umkreise die +3 oben links und die größte noch nicht gestrichene Zahl oben rechts, sofern noch eine frei ist. Erreichst du einen **Ausgangsvulkan**, umkreise dessen Punktezahl (+4, +3 oder +2). Erreichst du alle drei Ausgangsvulkane, umkreise zusätzlich auch die +7 unten links.

## Spielende

**Du verlierst vorzeitig**, wenn du keinen Tropfen wegstreichen kannst, sobald alle 12 Wegekarten benutzt wurden und neu gemischt werden. **Du verlierst ebenso**, wenn der 3. Vulkan weggelegt werden muss und du zu diesem Zeitpunkt noch keine Verbindung zwischen Eingangsvulkan, Mittelpunkt der Erde und Ausgangsvulkan hast!

**Du gewinnst**, wenn du deinen Eingang mit dem Mittelpunkt der Erde und mindestens einem Ausgangsvulkan verbunden hast. Ermittle deine Gesamtpunkte, genau wie im normalen Spiel. Je nachdem, wie erfolgreich du das Abenteuer bestanden hast, erhältst du folgenden Titel:

- 0 - 25 **Trödel-Trapper**
- 26 - 45 **Amateur-Archäologe**
- 46 - 60 **Mineralogie-Manager**
- 61 - 75 **Geologie-Genie**
- 76+ **„Meister des Mittelpunktes!“**



Autor: Alberto Millán  
Illustration und Design: Pedro Soto  
© 2022 LOOPING GAMES S.L.  
All rights reserved.

Game Factory Ausgabe: © 2022  
Design: Steffi Brockschläger  
Spielregel: Steve Bridge  
Redaktion: Frank Weiß

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg  
www.carletto.de  
www.gamefactory-spiele.com





10+ 1-6 20+

# DIE REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

