

Renaissance Humboldt's Nestor Mungue

GREAT VOYAGE

Ein Spiel für 2-4 Forschungsreisende ab 10 Jahren



Als der junge Baron Alexander von Humboldt ein Vermögen erbt, quittiert er so schnell wie möglich seinen Staatsdienst für das Königreich Preußen. Jedoch nicht, um fortan ein Leben in Saus und Braus zu führen, sondern um seinen großen Traum zu verwirklichen: eine wissenschaftliche Reise um die Welt.

So bricht er 1799 mit seinem Freund Aimé Bonpland nach Amerika auf, zur umfassendsten und teuersten Forschungsreise, die jemals eine Privatperson aus eigener Tasche finanziert hat. Auf seiner fünfjährigen Reise entdeckt er unzählige neue Pflanzen-

und Tierarten, aber auch kulturelle Artefakte, Edelsteine und Naturphänomene wie den magnetischen Äquator oder den (später nach ihm benannten) Humboldtstrom.

Doch die Neugier der Öffentlichkeit nimmt noch lange kein Ende. Jetzt seid ihr als vielversprechende Wissenschaftler des 19. Jahrhunderts an der Reihe, auf Humboldts Spuren zu reisen, Erkenntnisse und Artefakte zu sammeln und euer Wissen in aller Welt zu verbreiten. Auf dass manche Zeitgenossen auch euch eines Tages nachsagen werden, ihr wäret berühmter als Napoleon.

Inhalt

60 Kontaktpersonen (10 pro Farbe)



72 Frachtplättchen (12 pro Farbe)



96 Wissensteine (16 pro Farbe)



40 Schiffskarten (10 pro Schiffstyp)



4 Ruhmespunktmarker

1 Reisetagebuch



4 Expeditionstableaus



1 Kurzanleitung pro Sprache (ohne Abb.)

1 Stoffbeutel



1 Spielplan (in Anlehnung an Humboldts historische Reiseroute)



Spielprinzip und Spielziel

Ziehe Wissenssteine – wähle deine Reiseroute und sammle Frachtplättchen – gewinne mit den meisten Ruhmespunkten

Im Spiel zieht ihr jede Runde zwei Wissenssteine, um den Startpunkt eurer Reise zu ermitteln. Von dort bewegt ihr euch nach dem Mancala-Prinzip vorwärts, d.h. ihr nehmt alle auf eurem Startfeld liegenden Wissenssteine in die Hand und bewegt euch vorwärts, indem ihr an jedem Ort, den ihr bereist, einen Wissensstein zurücklasst. Die unterwegs gesammelten Gegenstände verteilt ihr auf eure Schiffe, um die Errungenschaften eurer Reise

sobald wie möglich zu verschicken. Ihr profitiert auch von den Zügen der Mitspieler, indem ihr Wissen(ssteine) sammelt und damit nützliche Kontakte knüpft.

Sobald keine Wissenssteine mehr im Beutel sind, endet das Spiel. Wer die meisten Ruhmespunkte gesammelt hat, ist der Gewinner.

Spielaufbau

Vorbereitung des Spielplans

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Zieht **Wissenssteine** aus dem **Stoffbeutel** und verteilt sie auf die Orte auf dem Spielplan. Abhängig von der Spieleranzahl geht ihr folgendermaßen vor:
 - 4 Spieler: Werft alle Wissenssteine in den Stoffbeutel. Zieht pro Ortsfeld 4 Steine und legt sie in den jeweiligen Kreis.
 - 3 Spieler: Werft alle Wissenssteine in den Stoffbeutel. Zieht je 3 Steine für *La Coruña*, *Angostura*, *Quito* und *Mexico City* und legt sie in den jeweiligen Kreis. Zieht für die übrigen Ortsfelder je 4 Steine und legt sie in den jeweiligen Kreis.
 - 2 Spieler: Entfernt 6 Wissenssteine – 1 pro Farbe – aus dem Spiel. Werft alle übrigen Wissenssteine in den Stoffbeutel. Zieht je 5 Steine für *Angostura* und *Quito* und legt sie in den jeweiligen Kreis. Zieht für die übrigen Ortsfelder je 4 Steine und legt sie in den jeweiligen Kreis.
3. Sortiert die **Frachtplättchen** nach Farbe, mischt sie getrennt mit der Rückseite nach oben und legt sie jeweils als verdeckte Nachziehstapel auf die farblich passende geschlossene Kiste auf dem Plan. Nehmt dann 2 Plättchen von jedem Stapel und legt sie offen auf die dazugehörigen Auslagefelder.
4. Legt die **Kontaktpersonen** als offenen Vorrat auf den Plan.
5. Sortiert die **Schiffskarten** nach ihrem Schiffstyp (Farbe auf der Rückseite). Mischt sie nach Schiffstyp getrennt. Die 4 Schiffskartenstapel legt ihr offen als Nachziehstapel neben den Spielplan.

Vorbereitung der Spieler

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und setzt den entsprechenden **Ruhmespunktmarker** auf die 0 auf dem Spielplan.

Gebt jedem Spieler je eine Karte von jedem Stapel. Jeder Spieler hat nun eine Karte von jedem Schiffstyp und legt sie offen vor sich hin.



Die Schiffskarten sind zweigeteilt: Im oberen Teil sammelt ihr Frachtplättchen zum Verschiffen, im unteren Teil sammelt ihr Wissenssteine, für die ihr beim Verschiffen, d.h. beim Erfüllen der Schiffskarte, Kontaktpersonen erhalten könnt.

Jeder Spieler nimmt sich das **Expeditionstableau** in seiner Spielerfarbe. Hier sammelt ihr Kontaktpersonen und könnt Frachtplättchen zwischengelagern. Jeder entscheidet zu Spielbeginn, ob er die Kontaktpersonen offen oder verdeckt sammeln möchte und legt das Tableau entsprechend vor sich ab.



- offen: Hafenszene



- verdeckt: Zimmer

Dann bereiten sich die Spieler auf die Reise vor:

1. Jeder Spieler darf 1 seiner 4 Schiffskarten gegen die oberste vom entsprechenden Stapel austauschen – beginnend beim Startspieler. Es kann ratsam sein, eine Karte auszutauschen, wenn 3 oder mehr Schiffskarten Kisten derselben Farbe verlangen.
2. Jeder Spieler erhält 1 Kontaktperson aus dem Vorrat – in der Farbe, die auf seinen Schiffskarten am häufigsten vertreten ist.



Wenn die Karten gleich viele Kisten in 2 oder mehr Farben aufweisen, wählt der Spieler eine dieser Farben.



3. Beginnend beim Startspieler zieht jeder Spieler 2 Frachtplättchen von beliebigen verdeckten Nachziehstapeln. Die Plättchen können vom selben oder von unterschiedlichen Stapeln genommen werden. Legt sie offen auf euer Expeditionstableau.

Wer zuletzt auf Reisen war, wird der Startspieler. Er bekommt das **Reisetagebuch** und den **Beutel** mit den Wissenssteinen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Gebt nach eurem Zug jeweils Reisetagebuch und Beutel an euren linken Nachbarn.



Spielablauf

Wer an der Reihe ist, ist der aktive Spieler. An jedem Zug sind immer sowohl der aktive Spieler als auch seine Mitspieler beteiligt.

Folgendes geschieht in einem Zug:

- Nacheinander 2 Wissenssteine ziehen
- Route markieren
- Mitspieler dürfen Wissenssteine nehmen
- Frachtplättchen einsammeln und verladen

Ablauf eines Zugs für den aktiven Spieler

1. Ziehe zu Beginn deines Zuges **einen** Wissensstein aus dem Beutel.
2. Entscheide, ob du von einem Ort in der Farbe dieses Steins deine Reise beginnen möchtest. Wenn du z.B. einen grünen Stein ziehst, könntest du von einem der 3 grünen Orte starten (Cumaná, Angostura oder Caracas).

- Wenn du von dieser Farbe starten möchtest, lege den Stein auf die **linke** Seite des Reisetagebuchs. Ziehe dann einen zweiten Stein aus dem Beutel und lege ihn auf die rechte Seite.



ODER

- Wenn du **nicht** von dieser Farbe starten möchtest, lege den Stein auf die **rechte** Seite des Reisetagebuchs. Ziehe dann einen zweiten Stein aus dem Beutel und lege ihn auf die linke Seite. Von dieser Farbe **musst** du jetzt starten.



Achtung: Es dürfen in diesem Moment **keine zwei gleichfarbigen** Steine im Reisetagebuch liegen. Wenn der zweite Stein, den du ziehst, dieselbe Farbe hat wie der erste, lege ihn zunächst beiseite und ziehe so lange neue Steine, bis du eine andere Farbe gezogen hast. Wirf anschließend die beiseitegelegten Steine wieder in den Beutel.

Ausnahme: Am Spielende kann es vorkommen, dass nur noch gleichfarbige Steine im Beutel sind. In diesem Fall musst du von dieser Farbe starten.

3. Entscheide dich für einen der Orte in der Farbe des Steins auf der linken Seite des Reisetagebuchs und nimm alle Steine, die sich an diesem Ort auf dem Spielplan befinden, in die Hand.

! **Achtung:** Die Steine im Reisetagebuch lässt du dort bis zum Ende deines Zugs liegen! !

4. Folge einem Pfeil von dem Ort, von dem du die Steine genommen hast. Lege am nächsten Ort den ersten Stein aus deiner Hand auf den Kompass – **nach Möglichkeit in der passenden Farbe**.



Folge dann dem nächsten Pfeil zum nächsten Ort und lege dort ebenfalls einen Stein auf den Kompass. Mach so weiter, bis du keine Steine mehr in der Hand hast. Du hast nun deine Reiseroute markiert.

Achtung: Es kann passieren, dass du an einem Ort zweimal vorbeikommst. Auch beim zweiten Mal legst du einen Stein auf den Kompass.

Du darfst dich nur in Pfeilrichtung bewegen. (Das Hin- und Herpendeln zwischen Quito und Angostura ist jedoch nicht erlaubt.)

5. Gib den Mitspielern einen Moment Zeit, deine Route zu betrachten. Jetzt dürfen sich die Mitspieler Wissenssteine von deiner Route nehmen (s. „Ablauf des Zugs für die Mitspieler“).

6. Folge deiner Route und vergleiche bei jedem Ort, ob der Wissensstein, den du dort auf den Kompass gelegt hast, der Farbe des Ortes entspricht.

- Haben Stein und Ort nicht die gleiche Farbe, passiert nichts; du schiebst nur den Stein vom Kompassfeld auf das Ortsfeld.



ODER

- Haben Stein und Ort die gleiche Farbe, darfst du dir ein Frachtplättchen in dieser Farbe nehmen. Du kannst eines der beiden offenen Frachtplättchen wählen oder das oberste verdeckte vom Stapel ziehen. (Leere Felder werden sofort vom Stapel nachgefüllt.) Schiebe dann den Stein vom Kompassfeld auf das Ortsfeld.



Achtung! In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass alle Frachtplättchen einer Farbe auf den Karten der Spieler verteilt sind, kannst du in diesem Moment kein Plättchen dieser Farbe nehmen; diese Fracht ist vorübergehend nicht erhältlich.

Lege alle Frachtplättchen, die du in deinem Zug sammelst, zunächst neben dein Expeditionstableau.

7. Verteile nun so viele Frachtplättchen wie möglich passend auf freie Plätze auf deinen Schiffskarten und werbe ggf. Karten, die du in deinem Zug erfüllt hast (zur Verteilung und Wertung s. „Schiffskarten“). Bis zu 2 Frachtplättchen kannst du auf deinem Expeditionstableau für einen späteren Zug einlagern. Überzählige Plättchen legst du auf die entsprechenden Ablagestapel.

Option: Du darfst auch 3 beliebige Plättchen nutzen, um 1 Feld auf einer deiner Karten zu füllen. Lege dazu die 3 Plättchen übereinander auf das entsprechende Feld der Karte, bis du die Karte erfüllt hast.



8. Nimm zum Abschluss deines Zugs die Wissenssteine vom Reisetagebuch und lege sie auf das Ortsfeld, von dem aus du deine Reise gestartet hast (im Normalfall ist dieser Ort in diesem Moment leer).

Ablauf des Zugs für die Mitspieler

1. Die Mitspieler beobachten, welche Route der aktive Spieler wählt. Sobald dieser seine Wissenssteine verteilt hat, darf jeder Mitspieler – beginnend mit demjenigen Mitspieler, der links neben dem aktiven Spieler sitzt – einen Stein von einem der bereisten Orte an sich nehmen, sofern an diesem Ort **mindestens 4 Steine liegen** (der Stein auf dem Kompass zählt dabei nicht mit!). Es ist nicht wichtig, ob der aktive Spieler dort einen farblich passenden Wissensstein abgelegt hat oder einen unpassenden. Liegen weniger als 4 Steine auf den Ortsfeldern der genutzten Strecke, gehen alle oder einige Mitspieler leer aus.

Achtung! Im Spiel zu zweit dürft ihr jedes Mal **zwei** Steine nehmen, wenn der aktive Spieler seine Route markiert hat.

Ihr dürft auch darauf verzichten, einen Stein zu nehmen.

2. Die Mitspieler legen ihren entnommenen Stein sofort auf einem passenden Feld im unteren Teil ihrer Schiffskarten ab.

Beispiel: Johanna hat einen blauen Wissensstein vom Plan genommen. Auf ihren Schiffskarten sind noch einige Plätze frei. Sie hat nun die Möglichkeit, den Stein auf das blaue Feld auf der vierten Karte zu legen oder sie legt es auf das freie weiße Feld auf der ersten Karte.



Auf weiße Felder können Wissenssteine jeder beliebigen Farbe gelegt werden. Habt ihr auf euren Schiffskarten keinen entsprechenden Platz mehr frei, könnt ihr keinen Stein vom Spielplan nehmen.

Die Schiffskarten

Erhalte beim Erfüllen einer Schiffskarte Ruhmespunkte für die gesammelten Frachtplättchen und eventuell eine Kontaktperson durch gesammelte Wissenssteine.

Die Schiffskarten sind folgendermaßen aufgeteilt:

Im oberen Teil (muss erfüllt sein):

- Hier seht ihr, welche Frachtplättchen ihr in eurem Zug sammeln müsst, um das Schiff in See stechen zu lassen:

→ Auf weiße Kisten darf jedes beliebige Frachtplättchen gelegt werden.



→ Auf farbige Kisten muss ein Frachtplättchen der entsprechenden Farbe gelegt werden.



→ Auf Kisten mit einem Symbol muss genau dieses Frachtplättchen gelegt werden (Übereinstimmung in Farbe und Symbol).



- Außerdem sind die Punkte angegeben, die ihr bekommt, wenn ihr alle benötigten Frachtplättchen gesammelt habt und das Schiff in See sticht.



Habt ihr eine Karte erfüllt (d.h. alle 2 bzw. 3 Frachtplätze sind belegt), erhaltet ihr sofort die angegebenen Punkte auf der Zählleiste. Nehmt die Frachtplättchen von der Karte und bildet Ablagestapel neben dem Spielplan in den entsprechenden Farben. Legt erfüllte und gewertete Karten ebenfalls auf Ablagestapel neben die entsprechende Kartenart.

Zieht anschließend eine neue Karte vom entsprechenden Stapel, so dass ihr wieder von jedem Schiffstyp eine Karte vor euch liegen habt. Wenn ihr noch 1-2 ungenutzte Frachtplättchen auf eurem Expeditionstableau liegen habt, legt sie in diesem Moment noch nicht auf die neuen Karten, sondern verteilt sie wie gewohnt am Ende eures nächsten Zuges.

Im unteren Teil (kann erfüllt sein):

- Im unteren Teil der Karte sammelt ihr Wissenssteine im Zug der Mitspieler, um dadurch später beim Verschiffen eurer Karten Kontaktpersonen erhalten zu können.

Wenn ihr eine Karte erfüllt (also komplett mit den geforderten Frachtplättchen belegt habt), wird die Karte in diesem Zug gewertet und ihr bekommt zusätzlich zu den Punkten noch eine Kontaktperson als Bonus, wenn ihr den unteren Teil der Karte **komplett** mit Wissenssteinen belegt habt:

Braune Karte (S)



Bedingung: Hier kannst du einen beliebigen Stein ablegen. Die Farbe bestimmst du selbst.



Bonus beim Verschiffen: Nimm eine Kontaktperson in der Farbe dieses Wissenssteins aus dem Vorrat und lege sie auf deinem Expeditionstableau ab.

Blaue Karte (W)



Bedingung: Hier musst du einen Stein in der vorgegebenen Farbe ablegen.



Bonus beim Verschiffen: Nimm eine Kontaktperson in der Farbe dieses Wissenssteins aus dem Vorrat und lege sie auf deinem Expeditionstableau ab.

Grüne Karte (E)



Bedingung: Hier musst du zwei Steine in derselben Farbe deiner Wahl ablegen.



Bonus beim Verschiffen: Nimm eine Kontaktperson in der Farbe dieser Wissenssteine aus dem Vorrat und lege sie auf deinem Expeditionstableau ab.

Gelbe Karte (N)



Bedingung: Hier musst du zwei Steine in den vorgegebenen Farben ablegen.



Bonus beim Verschiffen: Wähle eine Kontaktperson in einer der beiden Farben dieser Wissenssteine aus dem Vorrat und lege sie auf deinem Expeditionstableau ab.

Wenn du Karte E oder N erfüllst und in diesem Moment nur einen Wissensstein im unteren Teil liegen hast, erhältst du keine Kontaktperson. Der einzelne Wissensstein bringt dir nichts.

Wenn du in deinem Zug eine oder mehrere Schiffskarten erfüllt hast, **lege den Stein bzw. die Steine von diesen Karten auf das Reisetagebuch** (zu den beiden anderen Steinen, die sich dort seit Beginn deines Zugs befinden).

Beispiel: Charles erfüllt in seinem Zug zwei Karten: eine S-Karte und eine N-Karte.

Für die verschifft Fracht auf dieser Karte (S) erhält er 4 Punkte, die er sofort auf der Zählleiste vorrückt, und für den roten Wissensstein bekommt er eine rote Kontaktperson.



Für die verschifft Fracht auf dieser Karte (N) erhält er 12 Punkte, die er sofort auf der Zählleiste vorrückt. Im unteren Teil der Karte liegt jedoch nureinblauer Wissensstein. Ohne den zweiten (braunen) Wissensstein gilt die Bedingung als nicht erfüllt und Charles erhält keine Kontaktperson.



Beide Wissenssteine (den roten und den blauen) legt Charles auf das Reisetagebuch. Die Frachtplättchen und erfüllten Karten kommen auf die entsprechenden Ablagestapel. Charles zieht je eine neue S-Karte und N-Karte, legt die gesammelten Wissenssteine vom Reisetagebuch auf seinen Startort auf dem Spielplan und beendet seinen Zug, indem er Reisetagebuch und Beutel an seinen linken Nachbarn weitergibt.



Hinweis: Sollte im Spiel ein Karten- oder Frachtplättchenstapel ausgehen, nehmt den dazugehörigen Ablagestapel, mischt ihn und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Die Kontaktpersonen



Wie Humboldt versucht ihr, mit möglichst vielen verschiedenen Persönlichkeiten eurer Zeit in Kontakt zu stehen. Die Kontaktpersonen, die ihr im Spiel sammelt, könnt ihr auf zweierlei Weise nutzen:

a) Am Spielende – Ruhmespunkte durch Sets sammeln:

Je mehr unterschiedliche Kontaktpersonen ihr im Spiel **sammelt**, desto mehr Ruhmespunkte bringen sie euch. Für jedes Set von bis zu 4 Kontaktpersonen unterschiedlicher Farbe gibt es am Ende folgende Punkte:

Anzahl unterschiedlicher Kontaktpersonen	1	2	3	4
Anzahl Punkte	1	3	6	10

b) Während des Spiels – Wissenssteine eurer Route umfärben:

Alternativ könnt ihr eine Kontaktperson auch während des Spiels **abgeben** und so als Joker verwenden, um die Farbe eines beliebigen Wissenssteines eurer Route als Farbe eurer Kontaktperson gelten zu lassen. Eure Kontakte vor Ort helfen euch dann mit ihrem Wissen weiter. Das bedeutet, wenn ihr z.B. eine gelbe Kontaktperson besitzt und ihr auf eurer Reiseroute durch einen gelben Ort kommt, dort jedoch einen andersfarbigen Stein ablegen müsst, könnt ihr die gelbe Kontaktperson abgeben und als Joker nutzen: D.h. obwohl euer Wissensstein nicht die richtige Farbe hat, dürft ihr dennoch ein gelbes Frachtplättchen nehmen, wenn ihr die passende Person abgibt.



Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzten zwei Wissenssteine aus dem Beutel gezogen und seinen Zug beendet hat. In diesem Zug dürfen die Mitspieler auch noch einmal wie oben beschrieben Steine vom Spielplan nehmen.

Dann erfolgt die Schlusswertung.

Jeder Spieler erhält zunächst die entsprechende Kontaktperson für jeden komplett gefüllten unteren Teil seiner Schiffskarten (unabhängig vom oberen Teil der Karten) und gibt dafür die jeweiligen Wissenssteine ab. Die Personen sind nicht begrenzt. Falls eine Farbe am Schluss ausgehen sollte, ersetzt sie für die Wertung durch entsprechende farbige Steine.

Hat ein Spieler auf seinem Expeditionstableau noch passende Frachtplättchen, so darf er diese jetzt einsetzen und ggf. Schiffskarten erfüllen. Er zieht jedoch keine neuen Karten mehr nach.

Die übrigen Wissenssteine sowie die Frachtplättchen unerfüllter Aufträge bleiben auf den Schiffskarten liegen.

Nun zählt ihr die **Punkte**, die ihr für die **Kontaktpersonen** bekommt, die ihr am Spielende vor euch liegen habt (s. „Die Kontaktpersonen“) und rückt entsprechend auf der Zählleiste vor. Außerdem erhaltet ihr noch **Punkte für die verbliebenen Frachtplättchen** auf euren Schiffskarten und eurem Expeditionstableau: 2 Punkte pro Plättchen mit passendem Symbol, 1 Punkt für jedes andere Plättchen (auf den weißen oder farbigen Kisten oder dem Expeditionstableau).

Wer jetzt am weitesten vorn liegt, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Frachtplättchen und Wissenssteine auf seinen Karten und dem Expeditionstableau liegen hat. Liegt auch hier noch ein Gleichstand vor, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Wertungsbeispiel

Charles hat am Ende folgende Situation:



Vom unteren Teil der Karten kann er noch Wissenssteine in 3 Kontaktpersonen tauschen: Charles bekommt 1 rote, 1 grüne und 1 blaue Kontaktperson. Der gelbe Wissensstein bringt nichts, da auf dem zweiten Feld kein Stein liegt.

Am Ende hat Charles ein Set aus 4 verschiedenen Kontaktpersonen (10 Punkte) und eines aus 3 Personen (6 Punkte). Insgesamt also 16 Ruhmespunkte für die Kontaktpersonen.



Nachdem er die beiden Frachtplättchen von seinem Expeditionstableau auf die Karten gelegt hat, erfüllt er noch eine Karte und bekommt dafür 12 Punkte. Außerdem erhält er 2 Punkte für das grüne Frachtplättchen mit dem passenden Symbol sowie je 1 Punkt für die übrigen zwei blauen Kisten. Also insgesamt 16 Ruhmespunkte für die verbliebenen Frachtplättchen.

Ein kurzer Abriss zu Humboldts Lebensweg im Anhang auf Seite IV.



Humboldts Lebensweg in einigen Etappen

„Er ist der eigentliche Entdecker der Neuen Welt. Seine Weisheit hat Amerika mehr gegeben als alle Conquistadoren.“ (Simón Bolívar)

Kindheit / Ausbildung / Beruf

Alexander von Humboldt wird 1769 in Berlin geboren. Humboldt wächst mit verschiedenen Hauslehrern auf, wobei ihm z. T. das gleiche Pensum abverlangt wird wie seinem 2 Jahre älteren Bruder Wilhelm. Früh geht er seiner Begeisterung für Naturbeobachtung nach. Er studiert in Frankfurt/Oder und Göttingen und arbeitet zunächst als Beamter für Bergbau. Er verbessert Abbaumethoden sowie Sicherheitsbedingungen und gründet 1793 aus eigenen Mitteln die Freie Bergschule. Gleichzeitig unternimmt er erste Reisen. Als er 1796 Vollwaise wird, erbt er ein Vermögen, das ihm ein unabhängiges Leben ermöglicht.

Reisevorbereitung

Humboldt quittiert den Staatsdienst und bereitet sich auf eine große Forschungsreise vor. Er pflegt Kontakte zu wissenschaftlichen Größen seiner Zeit und begibt sich zunächst nach Paris, der damaligen Wissenschaftsmetropole. Er muss jedoch mehrere Reisevorbereitungen aufgrund von politischen und kriegerischen Verwicklungen abbrechen. Schließlich gelingt es ihm, von dem spanischen König einen Forscher-Reisepass zu erhalten, der ihm die volle Handlungsfreiheit und das Entgegenkommen aller Gouverneure und Beamten im gesamten spanischen Kolonialgebiet verschafft.

Große Amerikareise

Gemeinsam mit seinem Begleiter, dem Mediziner und Botaniker Aimé Bonpland, tritt Humboldt im Juni 1799 die Reise nach Amerika im Hafen von La Coruña an. Im Gepäck haben sie viele wissenschaftliche Geräte auf dem aktuellsten Stand der Technik, darunter: Sextanten, Teleskope, Fernrohre, Hygrometer, Barometer und ein Cyanometer zur Bestimmung der Bläue des Himmels. Nach einem Zwischenstopp auf Teneriffa erreichen sie Cumaná am 16. Juli 1799. Auf der Reise durch den Dschungel Südamerikas weisen Humboldt und Bonpland u.a. die Verbindung des Orinoco mit dem Rio Negro nach, bereisen die Anden bis fast auf den Gipfel des Chimborazo, nach damaligem Wissen der höchste Berg der Welt, segeln nach Mexiko und Kuba und treffen zum Abschluss ihrer Reise den damaligen Präsidenten Thomas Jefferson in den USA.

Im Laufe ihrer mehrjährigen Unternehmung sammeln und verschicken die beiden Forschungsreisenden wissenschaftliche Proben aller Art, untersuchen die Meeresströmung entlang der Pazifikküste (später als Humboldt-Strom bekannt) sowie zahl-

reiche andere Naturphänomene, füllen reichlich Notiz- und Tagebücher und schließen viele Bekanntschaften und Freundschaften, bis sie im August 1804 nach Europa zurückkehren.

Nach der Reise

Humboldts Rückkehr wird in Europa begeistert aufgenommen, insbesondere da die Zeitungen mehrfach von seinem angeblichen Ableben berichtet hatten. Er lässt sich in Paris nieder, forscht weiter und publiziert seine Erfahrungen und Erkenntnisse in Büchern, die reißenden Absatz finden. Außerdem hält er Vorträge und Vorlesungen, zu denen auch die breite Öffentlichkeit zugelassen wird.

Humboldt unterstützt im Laufe der Jahre auch andere Wissenschaftler und Künstler, sowie junge Unternehmer. Durch sein Wirken und seine Schriften inspiriert er einige der bekanntesten Autoren seines Jahrhunderts, wie beispielsweise Jules Verne oder Charles Darwin.

Humboldt beklagt allerdings auch bereits auf seiner Amerikareise den Raubbau an der Natur und verweist auf die Gesamtzusammenhänge des Ökosystems. Wo er Gelegenheit findet, äußert er seine tiefe Abneigung gegen die Sklaverei und äußert Kritik am Kolonialismus, u.a. gegenüber Simón Bolívar, dem späteren Unabhängigkeitskämpfer in Südamerika.

Russlandreise

Bald nach der Amerikareise wünscht Humboldt den Himalaya zu erforschen, zur damaligen Zeit britisches Territorium. So sehr er sich aber bemüht, dieses Anliegen wird ihm Zeit seines Lebens nicht genehmigt werden. Als Alternative hierzu nimmt Humboldt 1829 die Einladung des russischen Zaren, Nikolaus I., zu einer geologischen Studienreise an. Der mittlerweile Sechzigjährige reist unter strenger Bewachung, der er kurzzeitig entkommen kann, über 15.000 Kilometer durch den Ural und Sibirien. Unterwegs macht er sensationelle Diamantenfunde und regt wissenschaftliche Entwicklungen im Lande an.

Kosmos

Ab 1834 schreibt Humboldt an seinem Lebenswerk dem „Kosmos“, einer Idee, die ihn bereits seit seiner Jugend umtreibt. Zum Zeitpunkt seines Todes arbeitet er am fünften Band dieser umfassenden Darstellung der Natur und Kulturgeschichte. 1859 stirbt Humboldt. Heute sind vermutlich mehr Pflanzen, Tiere, Mineralien und Orte nach ihm benannt als nach irgendjemandem sonst.