

GREAT VOYAGE

Játék 2-4 felfedezőnek, 10 éves kortól



Amikor az ifjú báró, Alexander von Humboldt vagyont örökölt, a lehető leghamarabb kilépett a Porosz Királyság szolgálatából – nem azért, hogy fényűző életet éljen, hanem azért, hogy beteljesítse nagy álmát: egy tudományos világ-körüli utazást.

Így 1799-ben barátjával, Aimé Bonpladdal Amerikába indultak, a legátfogóbb és legdrágább expedícióra, amelyet valaha magánszemély saját zsebéből valósított meg. Ötéves útjuk során számtalan új növényt és állatfajt fedeztek fel, valamint számos kulturális műkincsekkel és értékes drágakövekkel tértek vissza.

Tudományos felfedezései között olyan természeti jelenségek szerepelnek, mint a mágneses egyenlítő és az óceáni áramlat, amely végül a "Humboldt-áramlat" nevet kapta.

Azonban a lakosság kíváncsisága tovább nőtt. Mint a 19. század ígéretes tudósai, most rajtatok a sor, hogy Humboldt nyomdokaiba lépjetek. Fedezzétek fel a kontinenst, gyűjtsetek ereklyéket és felfedezéseiteket ismertessétek meg a világgal. Talán ti is megtapasztalhatjátok Humboldt hírnevének erejét, akit Napóleonnál is híresebbnek tartottak!

Tartozékok

60 ismerős (színenként 10 db)



72 rakománylapka (színenként 12 db)



96 tudásjelölő (színenként 16 db)



40 Hajókártya (színenként 10 db)



4 hírnévpont-jelölő



1 útnapló



4 expedíciós tábla



nyelvenként 1 segédlet (illusztráció nélkül)

1 húzózsák



1 játéktábla (Humboldt történelmi útvonala alapján)



A játék alapelve és célja

Húzz tudásjelölőket – járd be az útvonalat és gyűjts be minél több rakományt – nyerd a legtöbb hírnévponttal!

A játék során minden fordulóban két tudásjelölőt fogsz húzni, ezzel meghatározva utazásod kiindulópontját. Onnan Mancala-stílusban haladsz előre. A kiindulási helyszínen található összes tudásjelölőt vedd a kezvedbe, majd a nyilaknak megfelelően haladj tovább és minden egyes meglátogatott helyszínen helyezz el egy tudásjelölőt. Útközben lehetőség nyílik tárgyak gyűjtésére, melyeket a hajóidon kell szétosztanod,

majd minél gyorsabban útnak indítanod, hogy elküldhesd utazásod eredményeit. Más játékos fordulójából is hasznot húzhatsz, ha tudásjelölőket gyűjtesz, amivel hasznos ismeretekre tehetsz szert.

Abban az esetben, ha a húzózsákból elfogyott a tudásjelölő, a játék véget ér. A játék nyertese az lesz, aki addigra a legtöbb hírnévpontot gyűjtötte össze.

Előkészületek

A játéktábla előkészítése

1. Helyezd a **játéktáblát** az asztal közepére.
2. Játékoszámtól függően helyezz megfelelő mennyiségű **tudásjelölőt** a játéktábla helyszíneire.
 - 4 játékos esetén: Helyezd az összes tudásjelölőt a húzózsákba, majd a játéktábla minden egyes helyszínére helyezz véletlenszerűen 4 tudásjelölőt, majd igazítsd őket a kijelölt körön belülre.
 - 3 játékos esetén: Helyezd az összes tudásjelölőt a húzózsákba. Véletlenszerűen helyezz 3 tudásjelölőt a következő városokra: La Coruña, Angostura, Quito és Mexiko City. A kimaradt városokra helyezz fel 4 tudásjelölőt. Húzz 4 tudásjelölőt a játéktábla többi helyszínéhez, majd igazítsd őket a kijelölt körön belülre.
 - 2 játékos esetén: Vegyél ki a játékból 6 tudásjelölőt – színenként egyet-egyet. Tedd vissza a megmaradt tudásjelölőket a húzózsákba, majd helyezz fel véletlenszerűen 5-5 tudásjelölőt a következő helyszínekre: Angostura és Quito.
3. Válogasd szét színük szerint a **rakománylapkákat**, keverd meg őket, majd színhelyesen helyezd képpel lefelé a játéktáblán látható zárt ládákra. Ezt követően minden színből helyezz 2-2 rakománylapkát képpel felfelé a számára kijelölt helyre.
4. Az **ismerősöket** képpel felfelé fordított készletként helyezd a játéktáblára.
5. Hajótípusuk szerint csoportosítsd a **Hajókártyákat** (hátlapjuk színekódolt), majd külön-külön keverd meg őket. A 4 különböző típusú Hajókártyákból képezz képpel felfelé fordított húzópaklikat, majd helyezd őket a játéktábla mellé.

Játékosok felkészítése

Minden játékos választ egy színt, majd a színhez tartozó **hírnévpont-jelölőt** elhelyezi a játéktábla peremén látható „0” pontra.

Minden játékos vegyen magához minden típusból 1-1 Hajókártyát.

2 Ezeket képpel felfelé helyezétek magatok elé.



Minden Hajókártya két részből áll.

A felső részben rakománylapkákat gyűjthetsz a szállításhoz. Az alsó részben tudásjelölőket gyűjthetsz, hogy ismerősöket szerezz, amikor a Hajókártya teljesül és a hajód kihajózik.

Minden játékos a saját színéhez tartozó **expedíciós tábláját** vegye magához. Itt gyűjtheted össze az ismerőseidet és ideiglenesen rakományt raktározhatsz el.

A játék elején el kell döntened, hogy képpel felfelé vagy képpel lefelé fordítva szeretnéd gyűjteni az ismerőseidet. Ezen döntésed alapján helyezd magad elé az expedíciós tábládat.



- képpel felfelé: kikötői jelenet

- képpel lefelé: szobai jelenet

Az lesz a **kezdőjátékos**, aki utoljára utazott. Ő kapja meg az **útinaplót** és a tudásjelölökkel teli **húzózsákok**. Ezután a játékosok felkészülnek az utazásra:

1. A kezdőjátékostól indulva mindenki kicserélheti 1 Hajókártyáját, a 4 képpel felfelé fordított Hajókártya egyikére. Akkor ajánlott kártyát cserélni, ha 3 vagy több olyan Hajókártyád van, amelyekben azonos színű ládák találhatók.
2. Minden játékos kap egy ismerőst a készletből – abban a színben, amelyik a leginkább dominál a Hajókártyákon.



Abban az esetben, ha egy vagy több színből is azonos mennyiségű láda látható a Hajókártyákon (azaz döntetlen esetén), akkor a játékos ezen színekben választhat egy ismerőst.



3. A kezdőjátékostól indulva mindenki vegyen magához 2 tetszőleges rakománylapkát a képpel felfelé fordított rakománylapkák közül. Ezek lehetnek azonos vagy különböző színűek. A rakománylapkákat helyezd képpel felfelé az expedíciós táblára.



A következő kör az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. Miután befejezték a körödet, add át a bal oldali szomszédodnak az útinaplót és a tudásjelölökkel teli húzózsákokat.



A játék menete

Az útinapló jelöli az aktív játékost. Minden egyes körben az aktív játékos mellett a többi játékos is részt vesz.

Egy kör a következő lépésekből áll:

- Húzol egymás után 2 tudásjelölőt
- Megjelölöd az útvonaladat.
- A többi játékos elveszi a tudásjelölőket.
- Rakománylapokat gyűjthetsz és helyezhetsz el.

Az aktív játékos köre a következőképpen zajlik:

1. A köröd elején húzz **egy** tudásjelölőt a zsákból.
2. Döntsd el, hogy az utazásodat az előbb húzott tudásjelölő színével megegyező városból szeretnéd-e kezdeni. Ha például egy zöld tudásjelölőt húztál, akkor a 3 zöld helyszín (Cumaná, Angostura vagy Caracas) egyikéről kell indulnod.

- Abban az esetben, ha az elsőnek húzott tudásjelölő színével megegyező városból szeretnél indulni, akkor ezt a tudásjelölőt helyezd az útinapló **bal** oldalára. Ezután húzz egy újabb tudásjelölőt, amit helyez a jobb oldalra.



VAGY

- Ha **nem** onnan szeretnél indulni, akkor tedd a tudásjelölőt az útinapló **jobb** oldalára. Ezt követően húzz egy második tudásjelölőt és helyezd a bal oldalra. Most ezzel a színnel megegyező városból kell indulnod.



Figyelem: Az útinaplón **SOHA nem lehet két azonos színű tudásjelölő**. Ha a második tudásjelölő színe azonos lenne az elsővel, akkor azt tedd félre és húzz helyette másikat. Ezt addig ismételd meg, míg különböző színűt nem húzol. Ezután a félretett tudásjelölőket rakd vissza a húzózsákba.

Kivétel: A játék vége felé előfordulhat, hogy csak azonos színű korongok maradtak a húzózsákban. Ebben az esetben nincs választási lehetőség.

3. Válassz egy kiindulási helyszínt, melynek színe megegyezik az útinapló bal oldalán látható tudásjelölő színével. Vedd a kezébe a helyszínen található összes tudásjelölőt.

Figyelem: Az útinaplót a köröd végéig magad előtt kell tartanod!

Ezután kövesd valamelyik nyilat a következő helyszínig. Itt helyezz az iránytűre egy, a helyszín színével **lehetőleg megegyező tudásjelölőt**. Ezt követően válassz egy újabb



nyilat, melynek mentél eljuthatsz a következő helyszínre. Itt ismételten próbáld meg az előbbieken leírtak alapján elhelyezni egy tudásjelölőt. Ezt addig folytasd, amíg el nem fogy az összes tudásjelölőd. Ezzel meg is jelölted az útvonaladat.

Figyelem: Előfordulhat, hogy egy utazás során kétszer látogatsz meg egy helyszínt. Ekkor helyezz el egy második tudásjelölőt is az iránytűre.

Csak a nyilak irányába mozogatsz (Quito és Angostura között egy kör alatt tilos oda-vissza utazni).

5. Adj egy kis időt a többi játékos számára, hogy megnézzék az útvonaladat. Ezt követően minden játékostársad elvehet az útvonaladról egy tudásjelölőt (lásd: Egy kör menete egy nem aktív játékos szemszögéből című fejezetben).

6. Kövesd az útvonaladat és minden állomáson ellenőrizd, hogy az iránytűre helyezett tudásjelölő színe megegyezik-e az adott hely színével.

- Ha nincs egyezés, **nem** vehetsz el rakománylapkát. A tudásjelölőt mozgasd az iránytűről a helyszínre.



VAGY

- Ha a tudásjelölő és a helyszín színe azonos, akkor elvehetsz az egyezés színének megfelelő rakománylapkát. Vagy a két felfordított rakománylapka egyikét, vagy a húzópakli legfelső lapkáját veheted magadhoz (az üres mezőket azonnal fel kell töltened). Ezután mozgasd a tudásjelölőt a helyszínre.



Figyelem! Abban a valószínűtlen esetben, ha egy színből az összes rakománylapka elfogyna, akkor az a típus már nem áll rendelkezésre, így nem kapsz rakománylapkát.

A körödben összegyűjtött rakománylapkákat helyezd az expedíciós táblád mellé.

7. Az expedíciós táblád mellől helyezd át a Hajókártyákra a lehető legtöbb rakománylapkát. Értékeld ki a körödben teljesített Hajókártyákat (ennek menetét megtalálod a „Hajókártyák” című fejezetben). Legfeljebb 2 rakománykártyát tárolhatsz az expedíciós táblád mellett. Azokat a rakománylapkákat, melyeket nem tudsz eltárolni, helyezd a dobópaklira.

Lehetőség: Bármely 3 rakománylapkával kiválthatsz 1 mezőt a Hajókártyádon. Helyezz 3 rakománylapkát a kiváltani kívánt mezőre, amíg ki nem értekeled a körödet.



8. A köröd befejezéseként helyezed az útinaplón lévő tudásjelölőket arra a helyszínre, ahonnan az utazásodat kezdted. Normális esetben ez a helyszín üres.

Egy kör menete egy nem aktív játékos szemszögéből:

1. A többi játékos megfigyeli, hogy az aktív játékos milyen útvonalon halad, majd miután lehelyezte az utolsó tudásjelölőjét, a tőle balra ülő játékostól kezdve mindenki elvehet ezen helyszínek egyikéről **egy** (kétfős változatban 2) tudásjelölőt, ha a helyszínen legalább 4 tudásjelölő van. Az iránytűn lévő tudásjelölő nem számít bele a limitbe és onnan nem is vehető el tudásjelölő. Ha az aktív játékos útvonalának bármely helyszínén kevesebb, mint **4 tudásjelölő** van, akkor előfordulhat, hogy néhány játékos vagy egyik játékos sem kap tudásjelölőt.

Figyelem! Ha nincs szabad helyed a Hajókártyáidon ahhoz, hogy eltárolj rajtuk a tudásjelölőket, akkor nem vehetsz le tudásjelölőt.

Dönthetsz úgy is, hogy nem veszel le tudásjelölőt.

2. A többi játékos elhelyezi az elvett tudásjelölőt a megfelelő helyre a Hajókártyájuk alsó részén.

A tudásjelölőket az azonos színű vagy fehér (vad) mezőre lehet helyezni. Ha nincs megfelelő hely a tudásjelölőnek semelyik Hajókártyádon, akkor nem veheted le őket.

***Példa:** Tünde valamelyik helyszínről levett egy kék színű tudásjelölőt. A Hajókártyáin van még néhány üres hely. Választhat, hogy az első kártya fehér (vad) mezejére vagy a negyedik kártya kék mezejére helyezi azt.*



Ha sikerül összegyűjteni minden rakományt, amit a Hajókártya előírt, akkor az a Hajókártya teljesítettnek minősül, amiért hírnévpontot kapsz (a kártya jobb felső sarkában lévő pontszámot). Ha az alsó részen található mezőket is feltöltötted, akkor jutalmul elvehetsz egy ismerőst.

A Hajókártya felosztása a következőképpen néz ki:

A felső részen az alábbiakat kell teljesítened:

- Itt látható, hogy milyen rakományokat kell összegyűjtened a **saját körödben** annak érdekében, hogy a hajó ki tudjon hajózni:

→ A fehér ládákra bármilyen rakománylapkát elhelyezhetsz.



→ A színes ládára a megfelelő színű rakománylapkát kell elhelyezned.



→ A szimbólummal ellátott ládára pontosan azt a (színben és szimbólumban megegyező) rakománylapkát kell elhelyezned.



- A hajó kihajóztatása után kapott pontok a Hajókártya jobb felső sarkában található meg.



Amikor a körödben teljesítesz egy Hajókártyát (azaz mind a 2 vagy 3 rakodóhely foglalt), akkor a hajó kihajózik és a teljesítésért járó pontot azonnal le kell lépned a pontsávon. Ha a Hajókártya alsó részét is teljesítetted, akkor vegyél magadhoz egy ismerőst (lásd az alsó rész részletezésénél). Vedd le a Hajókártyán található rakománylapkát és helyezd azokat a megfelelő színű dobópakliba, majd a Hajókártya is a dobópakliba kerül. Végül húzz egy új Hajókártyát azonos színben, így újra 4 Hajókártya lesz előtted, minden színből egy-egy. Ekkor, ha az expedíciós táblád mellett fel nem használt rakománylapka van, akkor azt még nem használhatod fel, majd csak a következő köröd végén.

Az alsó részen az alábbiakat kell teljesítened:

- A Hajókártya alsó részén a **többi játékos köre során** összegyűjtött tudásjelölőket helyezheted el. Ezek segítségével ismerősökre tehetsz szert, amikor a hajód kihajózik.

Amikor teljesítesz egy Hajókártyát (azaz minden mezőre elhelyeztél egy megfelelő rakománylapkát), akkor az alsó rész bónuszaként egy ismerőshöz juthatsz hozzá, ha az alsó részt feltöltötted a szükséges tudásjelölőkkel.



Barna kártya (S)

Feltétel: Itt bármilyen tudásjelölőt elhelyezhetsz. A színt te határozod meg.



Kihajózási bónusz: Vegyél el egy ismerőst a készletből ennek a tudásjelölőnek a színében, és tedd az ismerőst az expedíciós táblára.



Kék kártya (W)

Feltétel: Csak a feltüntetett színű tudásjelölőt helyezheted a kártyára.



Kihajózási bónusz: Vegyél el egy ismerőst a készletből ennek a tudásjelölőnek a színében, és tedd az ismerőst az expedíciós táblára.



Zöld kártya (E)

Feltétel: Két tetszőleges, azonban egyező színű tudásjelölőt kell elhelyezned a kártyán.



Kihajózási bónusz: Vegyél el egy ismerőst a készletből ennek a tudásjelölőnek a színében, és tedd az ismerőst az expedíciós táblára.



Sárga kártya (N)

Feltétel: A meghatározott színű tudásjelölőket kell elhelyezned a kártyán.



Kihajózási bónusz: Vegyél el egy ismerőst a készletből az egyik tudásjelölőnek a színében, és tedd az ismerőst az expedíciós táblára.

Ha teljesítetted az E vagy N jelű kártyát és az alsó részen csak egy tudásjelölő került elhelyezésre, akkor nem vehetsz el ismerőst. Ezek a kártyák csak két tudásjelölővel érnek bónuszt.

Ha egy vagy több Hajókártyát teljesítesz a köröd során, akkor ezen kártyá(ko)n lévő tudásjelölő(ke)t helyezd az útinaplóra (a köröd eleje óta ott lévő másik két tudásjelölő mellé).

Példa: Tünde két kártyát teljesített a köre során: egy S és egy N kártyát.

Az S kártyán szállított rakományért 4 pontot kap, amit azonnal le is lép a pontsávon. A piros tudásjelölőért pedig egy piros ismerőst kap.



Az N kártyán szállított rakományért 12 pontot kap, amit azonnal le is lép a pontsávon. A kártya alsó részén csak egy kék tudásjelölő található. Mivel nem tudta teljesíteni a bónuszfeladatot, így nem jut ismerőshöz a kihajózás során (hiszen hiányzik egy barna tudásjelölő). Tünde mindkét tudásjelölőjét (a pirosat és a kéket egyaránt) az útinaplóra, rakománylapkait és a Hajókártyáit pedig a megfelelő dobópakli tetejére helyezi. Ezután a húzópakli tetejéről elvesz egy S és egy N típusú Hajókártyát. Végül az útinaplón lévő tudásjelölőket a kiindulási helyszínére helyezi, majd átadja bal oldali szomszédjának az útinaplót és a húzózsákot, ezzel befejezve körét.



Megjegyzés: Ha a játék során valamelyik húzópakli kimerülne (legyen az Hajókártya vagy rakománylapka), akkor a megfelelő dobópaklit keverd meg és képezz belőlük új húzópaklit.

Ismerősök



Humboldt-hoz hasonlóan te is igyekszel minél több különböző korabeli személyiséggel kapcsolatba kerülni. A játék során összegyűjtött ismerősöket kétféleképpen használhatod fel:

- a) **A játék végén – Szerezz hírnévpontokat a szettekért:** Minél több különböző ismerőst gyűjtöttél össze a játék során, annál több hírnévpontot kapsz értük. Minden egyes, legfeljebb 4 különböző színű ismerősből álló szettért a következő pontokat kapod a végén:

A különböző ismerősök száma	1	2	3	4
Pontok száma	1	3	6	10

- b) **A játék során - Változtasd meg az útvonalon lévő tudásjelölő színét:** A játék során lemondhatsz egy ismerősödről annak érdekében, hogy az útvonaladon lévő bármelyik tudásjelölőd színét átváltoztasd az adott ismerősöd színére (lényegében az ismerősöd a tudásával segít neked). Ha például az utazásod során felkerestél egy sárga helyszínt, ahová kék tudásjelölőt helyeztél el, akkor lemondva egy sárga színű ismerősödről, azt a tudásjelölőt sárga színűnek kell tekinteni. Bár le kellett mondanod egy sárga színű ismerősödről, azonban hozzásegített egy sárga rakománylapka megszerzéséhez.



A játék vége

A játék véget ér, amint valamelyik játékos az utolsó két tudásjelölőt kihúzta a húzózsákból, és befejezte a körét. Ekkor még a nem aktív játékosok elvehetnek 1-1 tudásjelölőt a játéktábláról.

Ezután kezdetét veszi a végső pontozás.

Első lépésként minden játékos kiértékeli a Hajókártyája alsó részét. Amennyiben sikeresen teljesítette az ott feltüntetett követelményeket, akkor megkapja az érte járó ismerősöket a tudásjelölők eltávolítása után. Ha nem sikerült teljesítened az alsó részt, akkor a tudásjelölőt ne távolítsd el a Hajókártyáról.

Az ismerősök száma nincs korlátozva, így, ha véletlen valamelyik szín kifogyna, akkor gondoskodjatok annak helyettesítéséről. Ha egy játékosnak még mindig vannak rakománylapkái az expedíciós tábláján, amelyeket el tudja helyezni valamelyik

Hajókártyára, akkor ezt megteheti, így azok értékelhetővé válnak, azonban helyettük nem húzható újabb kártya.

A megmaradt rakománylapkák és tudásjelölők a kártyán maradnak. Az **ismerősökből képezettek szetteket** (lásd: „Ismerősök” fejezet), majd mindenki lépje le az értük járó **pontot**. Az expedíciós táblán maradt **rakománylapkák is pontot érnek** a játék végén: 2 pontot érnek a szimbólummal ellátott rakománylapkák, valamint 1 pontot érnek a szimbólum nélküli rakománylapkák.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az nyer, akinek a legtöbb rakománylapkája, tudásjelölője maradt. Ha még így is döntetlen az állás, akkor osztotok a győzelemben.

Pontozási példa

Tünde a következőképpen áll a játék végén:



A Hajókártyái alsó részeiért 3 ismerőst vehet magához: 1 pirosat, 1 zöldet és 1 kéket. A jobb szélső Hajókártyán található sárga tudásjelölő kárba vész, hiszen onnan hiányzik további egy tudásjelölő.

Tündének van 1 teljes készlete az ismerőseiből (minden színből 1 db), ami 10 pontot ér, továbbá egy 3 különböző ismerősből összeállított szettje, ami 6 pontot ér. Ismerőseiért összesen 16 hírnévpontot kapott.



Miután az expedíciós táblájáról áthelyezte két rakománylapkát a jobb szélső Hajókártyájára, ezzel teljesít még egy kártyát, amiért 12 pontot kap. Ezen kívül 2 pontot kap a szimbólummal ellátott zöld rakománylapkáért, valamint 1-1 pontot a megmaradt kék ládákért. Tehát 12 pontot kapott a teljesített Hajókártyáért, 4 pontot kapott a megmaradt rakománylapkákért, ami összesen 16 hírnévpontot jelent.

Humboldt életszakaszainak rövid vázlatát a függelékben, a III. oldalon találod.



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

Distributor USA:
R&R Games, Inc.
PO Box 130195,
Tampa, FL 33681,
USA

© 2019 HUCH!
Magyar fordítás és szerkesztés:
Kasztel Artúr
Lektorálás: Gál Linda
Illusztráció: Dennis Lohausen
Design: atelier198, HUCH!
Termékmenedzser: Britta Stöckmann

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Figyelem! 3 év alatti gyermekek számára
nem alkalmas. Apró részek. Fulladásveszély.





"Ő az Újvilág tényleges felfedezője. Az ő bölcsessége többet adott Amerikának, mint az összes hódító." (Simón Bolívar)

Gyermekkor / Oktatás / Hivatás

Alexander von Humboldt Berlinben született 1769-ben. Humboldt különböző nevelőknél nőtt fel, és részben ugyanazt a tananyagot kellett tanulnia, mint két évvel idősebb bátyjának, Wilhelmnek. Már fiatalon is szembetűnő volt a természet megfigyelése iránti lelkesedése. Az Odera melletti Frankfurtban, majd Berlinben látogatta az egyetemet. Ezt követően bányafelügyelőként kezdett dolgozni, javította a bányászati módszereket és a biztonsági feltételeket, 1793-ban pedig ingyenes iskolát alapít a bányászok számára, amelyet saját zsebből finanszírozott. Ez idő tájt teszi meg első utazásait. Amikor utolsó szülője 1796-ban meghalt, olyan vagyonot örökölt, amely lehetővé tette számára, hogy független életet éljen.

Utazási előkészületek

Humboldt felmondta a kormányzati szolgálatot, és felkészült egy nagyszabású kutatóexpedícióra. Igen jó kapcsolatot ápolt a kor vezető tudosaival, és először Párizsba, a tudomány akkori fővárosába utazott. Politikai és háborús bonyodalmak miatt az utazási előkészületek nagy részét jó időre el kellett halasztania. Végül sikerült szereznie a spanyol királytól egy kutatói útlevelet, amely teljes utazási szabadságra jogosította fel az egész spanyol gyarmati területen.

Nagy utazás Amerikába

Aimé Bonpland orvos és botanikus kíséretében Humboldt 1799 júniusában elindult La Coruña kikötőjéből, hogy Amerikába utazzon. Számos, a technika akkori állását kihasználó tudományos műszereket vittek magukkal: szextánsokat, távcsöveket, higrométereket, barométereket, sőt még egy cianométert is, amellyel az ég kékségét határozták meg. Egy tenerifei megálló után 1799. július 16-án érkeztek meg Cumanába. A dél-amerikai dzsungelben tett útjuk során Humboldt és Bonpland ellenőrizték Orinoco és Rio-Negro közötti összeköttetését, majd az Andokban szinte a Chimborazo hegy csúcsáig (az akkori vélekedés szerint a világ legmagasabb hegye) utaztak. Ezután elhajóztak Mexikóba és Kubába, majd útjuk végén az Egyesült Államokban talákoztak Thomas Jefferson akkori elnökkel. A két felfedező több éven át tartó kalandjaik során mindenféle tudományos mintákat gyűjtött és szállított haza. Megvizsgálták a Csendes-óceán partvidékén a tengeri áramlást (a későbbi Humboldt-áramlatot) és számos más természeti jelenséget. Számos jegyzetfüzetet és naplót töltöttek meg, és számos ismeretséget és barátságot kötöttek, míg végül 1804 augusztusában visszatértek Európába.

Az utazás után évek

Humboldt visszatérését lelkesen fogadták Európában, különösen azért, mert az újságok többször is beszámoltak állítólagos haláláról. Párizsban telepedett le, folytatta kutatásait és tapasztalatait, eredményeit könyvekben publikálta, amelyek nagyon jól fogytak. Emellett beszédeket és előadásokat tartott, amelyek a nagyközönség számára is nyilvánosak voltak. Az évek során Humboldt más tudósokat, művészeket és fiatal vállalkozókat is támogatott. Munkája és írásai századának legismertebb íróit, például Jules Verne-t és Charles Darwint is inspirálták. Humboldt azonban már amerikai útja során elkezdte elítélni a természet kizsákmányolását, és rámutatott az ökoszisztémán belüli általános összefüggésekre. Ahol csak alkalma nyílt rá, hangot adott a rabszolgasággal szembeni mélységes ellenszenvének, kifejezte a gyarmatosítással szembeni kritikáját - például Simón Bolívarral, Dél-Amerika későbbi függetlenségi harcosával folytatott beszélgetésében.

Utazás Oroszországba

Nem sokkal amerikai útja után Humboldt fel akarta fedezni a Himaláját, amely akkoriban brit terület volt. Sajnos erre a projektre nem kapott engedélyt. Alternatív megoldásként 1829-ben Humboldt elfogadta I. Miklós orosz cár meghívását egy geológiai tanulmányútra. Az immár 60 éves Humboldt több mint 15 000 kilométert utazott az Urál-hegységen és Szibérián keresztül - szigorú felügyelet alatt, amely alól csak rövid időre szabadulhatott. Ezen az úton szenzációs gyémántokat talált, és tudományos fejlesztéseket indított el ebben az országban.

Kozmosz

Humboldt 1834-ben kezdte el megírni életművét, Kozmosz címmel, mely egy olyan gondolattal foglalkozik, ami fiatal kora óta foglalkoztatta. Halála idején ennek az átfogó természet- és kultúrtörténeti leírásnak az ötödik kötetén dolgozott. Humboldt 1859-ben halt meg. Sokakat meglephet, hogy valószínűleg több növényt, állatot, ásványt és helyet neveztek el róla, mint bárki másról.