

GREAT VOYAGE

Een spel voor 2-4 ontdekkingsreizigers
van 10 jaar en ouder



Als de jonge baron Alexander von Humboldt een fortuin erft, verlaat hij het Pruisische leger zo snel mogelijk; niet voor een luxe leventje, maar om zijn grote droom uit te laten komen: een wetenschappelijke reis om de wereld.

Hij begon in 1799 met zijn vriend Aimé Bonpland aan de meest uitgebreide en duurste expeditie naar Amerika, die ooit uit eigen zak is gefinancierd. Op zijn vijf jaar durende reis ontdekte hij talloze nieuwe plant- en diersoorten, maar ook volkskunst, edelstenen en geografische bijzonderheden als de magnetische evenaar

en de zeestroming die later naar hem de "Humboldt Stroom" zou worden genoemd.

Maar de belangstelling van mensen is niet geluwd. Nu is het jouw beurt om als veelbelovende wetenschapper van de 19e eeuw, in Humboldt's sporen te reizen om kunstvoorwerpen en bijzonderheden te verzamelen en je kennis over de wereld te verspreiden, zodat sommige van je tijdgenoten over je zullen zeggen dat je beroemder was dan Napoleon.

Inhoud

60 relaties (10 per kleur)



72 vrachtkartjes (12 per kleur)



96 kennis-schijven
(16 per kleur)



40 scheepskaarten
(10 per soort schip)



1 reisjournaal



4 verscheppingsborden



1 speelbord (gebaseerd op Humboldt's historische reisroute)



1 spelershulp per taal
(zonder illustratie)

1 stoffen zakje



Principe en doel van het spel

Trek kennis-schijven – volg je route en verzamel vrachtkartjes – win met de meeste roempunten

In dit spel trek je bij elke ronde twee kennis-schijven, waarmee je het startpunt van je reis bepaalt. Daarvandaan ga je op de Mancala-manier verder, dat betekent dat je kennis-schijven die op je startcirkel liggen oppakt en op je reis een schijf legt op elke plek die je bezoekt. Onderweg verzamel je dingen die je verdeelt over je schepen om ze zo snel mogelijk weg te kunnen sturen. Je kunt

ook profiteren van de beurt van je tegenspelers met het verzamelen van kennis-schijven, die je kunt gebruiken om behulpzame relaties te verzamelen.

Het spel stopt als er geen kennis-schijven meer in het zakje zitten. Wie dan de meeste roempunten heeft is de winnaar.

Vorbereiding

Maak het speelbord klaar

1. Leg het **speelbord** midden op tafel.
2. Maak de **kennis-schijven** klaar om ze over de plekken te verdelen. Afhankelijk van het aantal spelers ga je als volgt te werk:
 - Bij 4 spelers: Doe alle kennis-schijven in het zakje. Trek 4 schijven voor elke locatie op het speelbord en leg ze in de cirkel.
 - Bij 3 spelers: Doe alle kennis-schijven in het zakje. Trek 3 schijven voor *La Coruña*, *Angostura*, *Quito*, en *Mexico City* en leg ze op die cirkels. Trek 4 schijven voor alle andere locaties op het speelbord en leg ze op die cirkels.
 - Bij 2 spelers: Haal 6 kennis-schijven uit het spel, eentje van elke kleur. Doe alle andere schijven in het zakje. Trek 5 schijven voor *Angostura* en *Quito* en leg ze op die cirkels. Trek 4 schijven voor alle andere locaties en leg ze op die cirkels.
3. Sorteert de **vrachtkartjes** op kleur, schudt elke kleur apart met de ruggen naar boven en leg ze als trekstapels met de rug naar boven op het gesloten krat van die kleur op het speelbord. Pak dan 2 kaartjes van elke stapel en leg ze open op de bijbehorende velden.
4. Leg de **relaties** als een trekstapel zichtbaar op het speelbord.
5. Sorteert de **scheepskarten** naar soort schip (de achterkant op kleur). Schudt de kaarten per kleur. Leg de 4 stapels scheepskarten zichtbaar naast het speelbord.

Vorbereiding van de spelers

Elke speler kiest een kleur en zet zijn **pion voor de roempunten** op de "0" op het speelbord.

Geef elke speler een kaart van elke stapel. Nu heeft iedereen een kaart van elk scheepstype. Die legt hij zichtbaar voor zich neer.



Elke scheepskaart heeft twee delen. Bovenin verzamel je vrachtkartjes om te verschepen. Onderin verzamel je kennis-schijven waar je relaties voor kunt krijgen als je verscheping plaats vindt en de scheepskaart vol is.

Elke speler pakt het **verschepingsbord** van zijn kleur. Daarop verzamel je relaties en mag je tijdelijk vrachtkartjes opslaan.

Bij het begin van het spel bepaalt elke speler of hij zijn relaties zichtbaar verzamelt of met de rug omhoog, dus zo legt hij de kaart ook voor zich.



- zichtbaar: afbeelding van de haven

- rug omhoog: afbeelding van de kamer

Dan maken de spelers zich klaar voor de grote reis:

1. Elke speler mag 1 van zijn 4 kaarten ruilen met eentje die zichtbaar op de betreffende stapel ligt – beginnend met de startspeler. Aangeraden wordt om een kaart te ruilen als je meer dan 3 scheepskaarten hebt waarop kratten in dezelfde kleur staan.
2. Elke speler krijgt een relatie van de trekstapel – in de kleur die het meeste voorkomt op zijn scheepskaarten.



Als op de kaarten het aantal kratten van twee of meer kleuren gelijk is, mag de speler zelf een kleur kiezen.



3. Beginnend met de startspeler mag elke speler 2 vrachtkartjes van de trekstapels pakken. Je mag kaartjes van verschillende of van dezelfde trekstapel pakken. Leg ze open op je verschepingsbord.

De speler die het kortst geleden op reis ging mag beginnen. Hij krijgt het **reisjournaal** en het **zakje** met kennis-schijven.

Je speelt met de wijzers van de klok mee. Na je beurt geef je het reisjournaal en het zakje aan de speler links van je.



Spelverloop

De actieve speler is diegene die aan de beurt is, maar in elke beurt worden behalve de actieve speler ook de andere spelers betrokken.

Elke beurt bestaat uit de volgende stappen:

- Je trekt 2 kennis-schijven
- Je geeft je route aan
- De andere spelers pakken kennis-schijven
- Je verzamelt en verdeelt de vrachtkaartjes

Verloop van de beurt van de actieve speler

1. Aan het begin van je beurt trek je een kennis-schijf uit het zakje.
2. Beslis of je je reis wilt beginnen vanaf een locatie met dezelfde kleur als de kleur van de schijf. Als je bijvoorbeeld een groene schijf hebt getrokken, kun je van één van de 3 groene locaties beginnen (Cumaná, Angostura, of Caracas).

- Als je van die kleur wilt beginnen leg je de schijf op de linker pagina van het reisjournaal. Trek daarna een tweede schijf uit het zakje en leg die op de rechter pagina.



OF

- Als je niet van die kleur wilt beginnen, leg je de schijf op de rechter pagina van je reisjournaal. Trek dan een tweede schijf uit het zakje en leg die op de linker pagina. Je moet nu vanaf die kleur beginnen.



Let op: Op dit moment mogen er **geen twee schijven van dezelfde kleur** in het reisjournaal liggen. Dus als dat toch zo is, leg die tweede schijf dan even weg en ga door met trekken tot je er eentje trekt met een andere kleur. Daarna doe je de weggelegde schijven weer in het zakje.

Uitzondering: Tegen het einde van het spel kan het zijn dat er alleen nog schijven van dezelfde kleur in het zakje zitten. Dan moet je met die kleur beginnen.

3. Kies een locatie met dezelfde kleur als de schijf op de linker pagina van het reisjournaal en neem alle schijven in de hand, die op dat moment op die locatie liggen.

! Let op: Laat de schijven in het reisjournaal liggen tot **! het einde van je beurt!**

4. Volg een pijl vanaf de locatie waarvan je de schijven genomen hebt. Op de volgende locatie leg je een schijf vanuit je hand op het kompas **zoveel mogelijk met de passende kleur**.



Volg de volgende pijl naar de volgende locatie en leg daar een volgende schijf op het kompas. Ga daarmee door tot je geen schijven meer in je hand hebt. Je hebt dan je reisroute aangegeven.

Let op: Het kan gebeuren dat je twee keer op dezelfde locatie komt. Leg daar dan gewoon een volgende schijf op het kompas.

Je mag alleen in de richting van de pijlen reizen. (Heen en weer bewegen tussen Quito en Angostura is echter verboden.)

5. Geef de andere spelers even de kans om je route goed te bekijken. Daarna mogen ze kennis-schijven van je route pakken (zie "Verloop van de beurt voor de andere spelers").

6. Volg je route en kijk op elke locatie of de kennis-schijf die je op het kompas hebt gelegd past bij de kleur van die plek.

- Als de schijf en de plek niet dezelfde kleur hebben gebeurt er niets. Je verplaatst alleen de schijf van het kompas in het veld, naar de plaats voor de locatie.



OF

- Als de schijf en de locatie dezelfde kleur hebben, mag je een vrachtkartje van die kleur pakken. Je mag een van de twee vrachtkartjes pakken die open liggen of er een van de trekstapel van die kleur nemen. (Een lege plek moet meteen aangevuld worden met een kaartje van de trekstapel.) Verplaats de schijf dan naar de plek van die locatie.



Let op! In het zeer onwaarschijnlijke geval dat alle vrachtkartjes van een kleur zijn verdeeld over de kaarten van de spelers, kun je dus geen kaartje van die kleur pakken. Dit soort vracht is tijdelijk niet voor jou beschikbaar.

Leg alle kaartjes naast je verscheppingsbord als je ze opgepakt hebt.

7. Verdeel nu zo veel vrachtkartjes als mogelijk van je verscheppingsbord naar de lege plekken met de juiste kleur op je scheepskaarten. Scoor, indien van toepassing voor de gevulde kaarten in je beurt (voor de verdeling en de puntentelling zie verderop bij "De scheepskaarten"). Je mag 2 vrachtkartjes op je verscheppingsbord laten liggen om later te gebruiken. Als je er meer hebt moet je die op de betreffende aflegstapel leggen.

Optie: je mag ook 3 willekeurige kaartjes gebruiken om 1 plek op een van je kaarten te vullen. Leg ze dan alle drie op die ene plek van je kaart, tot die vol is.



8. Om je beurt af te sluiten pak je de kennis-schijf van het reis-journaal en legt hem op de locatie waar je begon met je reis (meestal is die locatie op dat moment leeg).

Verloop van de beurt voor de andere spelers

1. De andere spelers kijken goed welke route de actieve speler heeft gekozen. Zodra de actieve speler zijn kennis-schijven heeft verdeeld, mag elke andere speler – beginnend met de speler links van de actieve speler – één schijf pakken van een van de bezochte locaties, als er **tenminste 4 schijven** op deze locatie liggen (de schijf op het kompas telt daarbij niet mee!). Het is niet belangrijk of daar een kennis-schijf van de juiste kleur of niet van de juiste kleur is neergelegd door de actieve speler. Als er minder dan 4 schijven op een locatie aan de route van de actieve speler liggen, zullen (sommige) spelers niets kunnen pakken.

Let op! Bij het spel met 2 spelers, mag je **twee** schijven pakken nadat de actieve speler zijn route heeft uitgezet.

Je hoeft niet persé een schijf te pakken.

2. De andere spelers leggen de schijf die ze gepakt hebben onmiddellijk op een passende plaats op de onderste helft van hun scheepskaart.

Voorbeeld: Joan heeft een blauwe kennis-schijf van het speelbord gepakt. Ze heeft nog een paar vrije plaatsen op haar scheepskaarten. Ze kan de schijf op de blauwe plek van de vierde kaart leggen of op de lege plek van de eerste kaart.



Als je geen goede plekken op je scheepskaarten meer hebt, kun je geen schijf van het speelbord pakken.

De scheepskarten

Als je een scheepskart vol hebt verdien je de roempunten van de vrachtkartjes die je hebt verzameld, en je krijgt ook een relatie dankzij de kennis-schijven die je verzamelde.

De scheepskarten zijn als volgt verdeeld:

Bovenin moet je het volgende doen:

- Daar zie je welke vrachtkartjes je moet verzamelen in jouw beurt, zodat je het schip de zee op kunt sturen:

→ Op witte kratten mag je een willekeurige vrachtkartje leggen.



→ Op gekleurde kratten moet je vrachtkartjes leggen van de juiste kleur.



→ Op kratten met een symbool moet je precies die vrachtkartje leggen (dus met passende kleur en symbool).



- Bovendien is het aantal punten aangegeven als je de juiste vrachtkartjes hebt verzameld om het schip weg te laten zeilen.



Zodra je een kaart vol hebt (dus de 2 of 3 vrachtplakken zijn gevuld), scoor je meteen de aangegeven punten op het score-spoor. Pak de vrachtkartjes eraf en maak aflegstapels van de goede kleur naast het speelbord. Leg dan de afgewerkte en gescoorde kaarten op de juiste aflegstapels.

Trek daarna een nieuwe kaart van de juiste stapel, zodat je een kaart van elk soort schip voor je op tafel hebt liggen. Als je nog 1-2 ongebruikte vrachtkartjes op je verscheepingsbord hebt liggen, mag je ze nog niet op je nieuwe scheepskart leggen, dat mag pas aan het eind van je volgende beurt.

Onderaan mag je het volgende doen:

- Onderaan de kaart verzamel je in de beurt van de andere spelers kennis-schijven waarvoor je later, als je de vracht verscheept, relaties kunt krijgen.

Als je een kaart vol hebt (dus de ruimten voor de vracht gevuld met passende vrachtkartjes) scoor je punten voor de kaart in deze beurt, je krijgt een relatie als bonus, als je onderaan de kaart het gehele deel gevuld hebt met kennis-schijven:



Bruine kaart (S)

Voorwaarde: Hier kun je een willekeurige schijf leggen. Kies zelf een kleur.



Verscheepings-bonus: Pak een relatie uit de voorraad in de kleur van de kennis-schijf en leg die persoon op je verscheepingsbord.



Blaauwe kaart (W)

Voorwaarde: Hier moet je een schijf plaatsen in de voorgescreven kleur.



Verscheepings-bonus: Pak een relatie uit de voorraad in de kleur van de kennis-schijf en leg die persoon op je verscheepingsbord.



Groene kaart (E)

Voorwaarde: Hier moet je twee schijven plaatsen in de voorgescreven kleur.



Verscheepings-bonus: Pak een relatie uit de voorraad in de kleur van de kennis-schijf en leg die persoon op je verscheepingsbord.



Gele kaart (N)

Voorwaarde: Hier moet je twee schijven plaatsen in de voorgescreven kleuren.



Verscheepings-bonus: Pak een relatie uit de voorraad in een van de twee kleuren van de kennis-schijf en leg die persoon op je verscheepingsbord.

Als je kaart E of kaart N vol hebt, maar op dat moment nog maar één schijf onderaan je kaart hebt liggen, krijg je geen relatie. Je bent de kennis-schijf kwijt.

Als je in je beurt een of meer scheepskarten vol krijgt, **leg je de schijf (schijven) van deze kaart in je reisjournaal** (bij de andere twee schijven die er al vanaf het begin van je beurt liggen).

Voorbeeld: Charles maakt in zijn beurt twee kaarten vol: een S-kaart en een N-kaart.

Voor de verscheepte vracht op de S-kaart krijgt hij 4 roempunten die hij meteen op het scorespoor bijtelt. Voor de rode kennis-schijf krijgt hij een rode relatie.



Met de verscheepte vracht op de N-kaart verdient hij 12 roempunten die hij meteen bijtelt op het scorespoor. Onderaan deze kaart ligt maar één blauwe kennis-schijf. Zonder de tweede (bruine) kennis-schijf is dat niet compleet, dus Charles krijgt er geen relatie voor.



Charles legt de twee kennis-schijven (de rode en de blauwe) op zijn reisjournaal, en de vrachtkartjes en de afgewerkte scheepskarten op de juiste aflegstapels. Charles trekt een nieuwe S-kaart en een nieuwe N-kaart, legt de schijven van zijn reisjournaal op zijn startlocatie op het spelbord en beëindigt zijn beurt door zijn reisjournaal en het zakje aan de speler links van hem te geven.



Aanwijzing: Als een trekstapel tijdens het spel leeg is, schudt je de aflegstapel en gebruikt die als nieuwe trekstapel.

De relaties



Nets als Humboldt probeer je in contact te komen met zo veel mogelijk bekende persoonlijkheden uit die tijd. Je kunt de relaties die je tijdens het spel verzamelt op twee manieren gebruiken:

- a) **Aan het einde van het spel – Verdien roempunten voor setjes:** Hoe meer verschillende relaties je in het spel **verzamelde**, hoe meer punten je voor ze krijgt. Voor elke set van tot op 4 relaties van verschillende kleuren krijg je aan het eind de volgende punten:

Aantal verschillende relaties	1	2	3	4
Aantal punten	1	3	6	10

- b) **Tijdens het spel – Verander de kleur van een kennis-schijf op je route:** Je kunt ook tijdens het spel een relatie opofferen, hem gebruiken als een joker, waarmee je de kleur van een willekeurige kennis-schijf op je route kunt veranderen. Jouw plaatselijke contacten helpen je met hun kennis. Dus als je bijvoorbeeld een gele relatie hebt en op je reis op een gele locatie in je route komt waar je een kennis-schijf van een andere kleur zou willen hebben, kun je de gele relatie opofferen en haar als een joker gebruiken. Dus hoewel je geen kennis-schijf hebt in de goede kleur, mag je toch een gele vrachtkartje pakken als je de passende relatie opoffert.



Einde van het spel

Het spel stopt zodra een speler de laatste twee kennis-schijven uit het zakje heeft gehaald en zijn beurt heeft afgemaakt. In die beurt mogen de andere spelers nog steeds schijven van het speelbord pakken zoals boven beschreven.

Daarna vindt de eindtelling plaats.

Eerst krijgt elke speler de juiste relatie voor elke complete onderkant van de scheepskaarten en levert daarvoor die kennis-schijven in. Het aantal relaties is niet beperkt. Als er te weinig van een kleur zijn bij het einde van het spel, vervang je ze voor de eindscore voor kennis-schijven in de juiste kleur. Als een speler nog vrachtkartjes op zijn verscheppingsbord heeft liggen, die passen op een (eventueel nieuw getrokken) kaart, mag hij ze er op leggen en misschien zelfs die kaart vol maken. Maar daarna mag er niet nog eens een nieuwe kaart getrokken

worden. De rest van de kennis-schijven en de vrachtkartjes blijft op de scheepskaarten liggen.

Nu tel je de punten op die je voor de relaties krijgt die voor je liggen aan het einde van het spel (zie "De relaties") en loopt het aantal roempunten verder op het scorespoor. Je krijgt ook punten voor de vrachtkartjes die nog op je scheepskaarten liggen: 2 punten per vrachtkartje met een symbool, 1 punt voor elke andere vrachtkartje (op een gekleurde of witte krat of op het verscheppingsbord).

De speler die nu de hoogste score heeft op het scorespoor wint het spel. Bij gelijk spel wint de speler die de meeste overgebleven vrachtkartjes en kennis-schijven heeft. Als er dan nog een gelijk spel is, winnen die twee samen.

Score voorbeeld

Charles heeft aan het einde van het spel deze situatie:



Van het onderste deel van de scheepskaarten kan hij de kennis-schijven nog inwisselen voor 3 relaties: Charles krijgt een rode, een groene en een blauwe relatie. De gele kennis-schijf is nutteloos want er is geen tweede kennis-schijf op die kaart.

Aan het eind heeft Charles een complete set van 4 verschillende relaties (10 punten) en een set van 3 verschillende relaties (6 punten). Samen 16 roempunten voor de relaties.



Nadat hij de twee vrachtkartjes van zijn verscheppingsbord naar de scheepskaarten heeft verplaatst, maakt hij een ander kaart vol en krijgt daarvoor 12 punten. Bovendien verdient hij 2 punten voor het groene vrachtkartje met de passende symbool, plus 1 punt voor elk van de twee overblijvende blauwe kratten. Dus 16 roempunten totaal roempunten voor de vrachtkartjes.

Je kunt een korte levensbeschrijving van Humboldt vinden in de appendix op pagina 1.



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

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

© 2019 HUCH!
Illustratie: Dennis Lohausen
Design: atelier198, HUCH!
Redactie: Britta Stöckmann
Nederlandse vertaling:
Geert Bekkering, "Word for Wort"

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND
www.hutter-trade.com

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.





"Hij is de echte ontdekker van de Nieuwe Wereld, in kennis betekende meer voor Amerika dan alle veroveraars." (Simón Bolívar)

Kindertijd / opleiding / carrière

Alexander von Humboldt wordt in 1769 in Berlijn in geboren. Hij groeit op met een aantal gouverneurs/huisleraren, en krijgt voor een deel dezelfde leerstof als zijn twee jaar oudere broer Wilhelm. Van jongs af aan gaat hij heel enthousiast de natuur in. Hij studeert aan de universiteiten van Frankfurt a.d. Oder en Göttingen. Hij begint zijn carrière als mijninspecteur, verbetert mijnbouwtechnieken en de veiligheid van de mijnwerkers. In 1793 sticht hij een vrije school voor de mijnbouw, die hij uit eigen zak betaalt. Ondertussen maak hij zijn eerste reizen. Als hij in 1796 wees wordt erft hij het fortuin waarmee hij een onafhankelijk leven kan leiden.

Reisvoorbereidingen

Humboldt verlaat de overheidsdienst en bereidt zijn grote onderzoeks-expeditie voor. Hij schrijft brieven naar alle vooraanstaande wetenschappers van zijn tijd en reist eerst naar Parijs, in die tijd het centrum van de wetenschap. Vanwege oorlogssituaties en politieke strubbelingen duren zijn voorbereidingen lang. Maar uiteindelijk lukt het hem om van de Spaanse koning een wetenschappelijk paspoort krijgen, waarmee hij volledige vrijheid van handelen krijgt en de medewerking van alle bestuurders in het gehele Spaanse koloniale gebied.

Grote reis naar Amerika

Met zijn vriend Aimé Bonpland, natuurkundige en botanicus, vertrekt Humboldt in juni 1799 vanuit de haven van La Coruña naar Amerika. Ze hebben de modernste wetenschappelijke apparatuur bij zich: sextanten, telescopen, hygrometers, barometers, en een cyanometer om de blauwheid van de lucht te bepalen. Na een tussenstop op Tenerife bereiken ze Cumaná op 16 juli 1799. Op hun reis door Zuid-Amerika bewijzen Humboldt en Bonpland de verbinding tussen de Orinoco en de Rio Negro. Ze trekken onder andere door de Andes, bijna tot aan de top van de Mount Chimborazo (waarvan men toen dacht dat het de hoogste berg ter wereld was). Ze zeilen naar Mexico en Cuba en ze ontmoeten tegen het einde van hun reis Thomas Jefferson, de toenmalige president van de USA.

Gedurende hun jarenlange reis verzamelen de twee onderzoekers allerlei planten, dieren, mineralen en culturele voorwerpen en verschepen ze naar wetenschappers. Ze onderzoeken de zee stroming langs de kust van de Stille Oceaan (later Humboldt

Stroom genoemd) en vele andere natuurverschijnselen. Ze schrijven veel dagboeken en aantekenboeken vol, krijgen talloze relaties en vrienden en keren pas in augustus 1804 terug in Europa.

Na de reis

Humboldt's terugkeer in Europa wordt met groot enthousiasme begroet, vooral omdat in de kranten meer dan eens was gemeld dat hij zou zijn omgekomen. Hij vestigt zich in Parijs, gaat door met zijn onderzoek en publiceert zijn resultaten en ervaringen in heel goed verkopende boeken. Bovendien geeft hij veel lezingen waar ook het algemene publiek wordt toegelaten.

Voortdurend ondersteunt Humboldt andere wetenschappers, kunstenaars en jonge ondernemers. Zijn werk en zijn geschriften inspireren een aantal vooraanstaande schrijvers als Jules Verne en Charles Darwin.

Al tijdens zijn reis naar Amerika stelt Humboldt het uitbuiten van natuurlijke hulpbronnen aan de kaak. Hij beschrijft de grote onderlinge samenhang in het ecosysteem. Hij grijpt elke mogelijkheid aan om zijn diepe afschuw van de slavernij te uiten en bekritiseert het koloniale systeem, bijvoorbeeld in gesprek met Simón Bolívar, de latere strijder voor een onafhankelijk Zuid-Amerika.

Reis naar Rusland

Al snel na zijn reis naar Amerika wil Humboldt het Himalayagebied onderzoeken, op dat moment Brits grondgebied. Hoe hard hij het ook probeert, hij heeft er nooit toestemming voor gekregen. Daarom accepteert hij de uitnodiging van de Russische tsaar Nicolaas I om in 1829 een geologische studiereis te maken. Humboldt is nu zestig jaar oud en reist meer dan 15.000 kilometer door de Oeral en Siberië. Hij staat onder strikt toezicht, waaraan hij maar kort kan ontsnappen. Op deze reis vindt hij sensationele diamanten en stimuleert wetenschappelijke ontwikkelingen in het land.

Kosmos

Vanaf 1834 schrijft Alexander von Humboldt aan zijn levenswerk "Kosmos", een samenhang die hij al in zijn jeugd dacht te zien. Bij zijn overlijden werkt hij aan deel vijf, een samenvattende beschrijving van natuur- en cultuurhistorie. Hij sterft in 1859. Er zijn waarschijnlijk meer planten, dieren, mineralen en plaatsen naar hem genoemd dan naar een andere onderzoeker.