

DER KARTOGRAPH

ERWEITERUNG „NEUE ENTDECKUNGEN“

Diese Erweiterung besteht aus folgenden 3 Elementen:

Ersatzblock für das Grundspiel

Falls ihr bereits so viele Partien gespielt habt, dass der Block des Grundspiels aufgebraucht ist, erhaltet ihr hiermit Nachschub für viele weitere Partien.



Grundspiel wird benötigt.

Neuer Block

Mit dem neuen Block stehen euch 2 neue Landkarten zur Verfügung.

„**Tabula Rasa**“: Lest auf der Rückseite dieses Blattes, wie ihr für jede Partie die Positionen der Gebirge und Ruinen durch Auswürfeln neu festlegt. Hierfür benötigt ihr einen 12-seitigen Würfel (nicht in dieser Erweiterung enthalten).

„**H+C**“: Diese Landkarte bietet euch eine neue Startvorgabe zum sofort Losspielen. Es gelten dieselben Spielregeln wie für das Grundspiel.

4 neue Karten „Hinterhalt“

Mischt in der Spielvorbereitung die 4 neuen Hinterhalte mit den 4 Hinterhalten des Grundspiels zusammen. Zieht dann zufällig 4 und legt sie wie üblich bereit. Legt die anderen 4 zurück in die Schachtel, ihr braucht sie in dieser Partie nicht. Alle weiteren Regeln bleiben unverändert.

Alternativ könnt ihr auch nur mit den 4 neuen Hinterhalten spielen und die des Grundspiels zurück in die Schachtel legen.

Inhalt: 1 Ersatzblock für das Grundspiel, 1 neuer Block mit 2 neuen Landkarten, 4 neue Karten „Hinterhalt“

Autor: Jordy Adan | **Illustrationen:** Lucas Ribeiro | **Grafikdesign:** Luis Francisco & Jens Wiese

Redaktion: Klaus Ottmaier. Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games. © 2019 Thunderworks Games (www.thunderworksgames.com).

© der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Art-Nr.: 51312G
Hergestellt in Spanien

TW5131220080E

Landkarte „H+C“ designed by Alex von Hunter&Cron.



THUNDERWORKS
GAMES

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

DER KARTOGRAPH

LANDKARTE „TABULA RASA“

Mit dieser neuen Landkarte ist jede Partie anders, da ihr zu Beginn jeweils erst festlegt, wo sich Gebirge und Ruinen (und optional auch Ödnis-Felder) auf der Landkarte befinden.

Änderungen bei der Spielvorbereitung

Ermittelt zu Beginn der Partie – als letzter Punkt der Spielvorbereitung –, wo sich Gebirge und wo sich Ruinen befinden. Dazu benötigt ihr nur 1 W12, also einen 12-seitigen Würfel.

1. Gebirge

Bestimmt zunächst, auf welchen 5 verschiedenen Feldern ihr die 5 Gebirge für diese Partie auf der Landkarte einzeichnen müsst. Für jedes Gebirge müsst ihr 2x den W12 werfen: Das erste Ergebnis legt die Zeile fest (schwarze Zahlen am linken Rand), das zweite Ergebnis die Spalte (goldene Zahlen am unteren Rand). Bei einer 12 müsst ihr noch einmal würfeln (oder ihr nutzt ein solches Ergebnis als Joker und bestimmt gemeinsam für alle bzw. jeder für sich selbst das Ergebnis).

2. Ruinen

Verfährt danach genauso, um die Positionen der 6 Ruinen zu ermitteln.

Einschränkungen: Ihr dürft 2 Gebirge nicht auf angrenzenden Feldern einzeichnen, dasselbe gilt auch für 2 Ruinen. Würfelt in diesen Fällen noch einmal. Würfelt ebenfalls noch einmal, falls auf dem erwürfelten Feld bereits ein Gebirge oder eine Ruine eingezeichnet ist. (Gebirge und Ruine dürfen sich jedoch auf angrenzenden Feldern befinden.)

Optional: Ödnis-Felder

Wollt ihr auf die 7 Ödnis-Felder nicht verzichten, wie es sie auf der Landkarte B, der Rückseite des regulären Spielplans, gibt, geht wie folgt vor:

Bevor ihr ermittelt, wo ihr Gebirge und Ruinen einzeichnen müsst, würfelt 2x den W12, um das erste Ödnis-Feld zu bestimmen. Entscheidet dann gemeinsam oder jeder für sich, welche 6 weiteren, jeweils direkt angrenzenden Felder zu Ödnis werden sollen. Das Ergebnis muss eine zusammenhängende Fläche aus 7 Feldern sein – die 7 Felder dürfen aber auch alle in derselben Zeile oder Spalte liegen. Würfelt im weiteren Verlauf beim Auswürfeln der Felder für Gebirge und Ruinen ein Feld erneut aus, falls das Ergebnis auf einem Ödnis-Feld liegt.