

DER KARTOGRAPH & DIE KARTOGRAPHIN

UNBEKANNTE LANDE

Diese Erweiterung enthält 3 Module mit je 2 neuen Landkarten, die ihr kartographieren könnt, sowie 3 zugehörige Karten und Regeln. Ihr könnt die Module sowohl mit *Der Kartograph* als auch mit *Die Kartographin* zusammen nutzen.

Erkundet die Ebene des Wissens, erstellt eine Karte der unterirdischen Bereiche der Stadt Sabek oder ergründet das Geheimnis des Astmork-Vulkans.



Mindestens 1 Grundspiel wird benötigt.

Änderungen bei der Spielvorbereitung

Die folgende Änderung gilt für alle 3 Module:

Entscheidet gemeinsam, welche Landkarte ihr alle verwendet. (Euch stehen nun zusätzlich die Karten A1, A2, N1, N2, U1 und U2 zur Auswahl.)

Verwendet ihr eine der Landkarten aus dieser Erweiterung, lest unbedingt den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung: Affril (Karte A1 bzw. A2), Nebblis (N1 bzw. N2), Unterstadt (U1 bzw. U2).

Inhalt: 3 neue Blöcke mit je 2 neuen Landkarten (A1, A2, N1, N2, U1, U2), 6 Wertungskarten (A01–A03, U01–U03), 3 Erkundungskarten (N01–N03)

Autor: Jordy Adan, John Brieger | **Illustrationen:** Lucas Ribeiro | **Grafikdesign:** Luis Francisco

Texte: James Ryan | **Spielanleitung:** Dustin Schwartz

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Martin Zeeb | **Grafikdesign:** Jessy Töpfer

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games. © 2021 Thunderworks Games (www.thunderworksgames.com). © der deutschen Ausgabe 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



4 250231 728518

Art.-Nr.: 51313G
Hergestellt in Spanien

TW513132106DE



THUNDERWORKS
GAMES

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

NEBÖLIS

— DAS REICH DER FLAMMEN —

Änderungen bei der Spielvorbereitung

8. Mischt zusätzlich alle 3 **Vulkankarten** in den Erkundungsstapel.

ZERSTÖRTE FELDER

Felder können im Spielverlauf durch verschiedene Effekte (z. B. die Auswirkungen einer Vulkankarte) zerstört werden. Markiert zerstörte Felder stets sofort mit einem großen X. Zerstörte Felder sind **ausgefüllt**, haben aber **keine** Geländeart (mehr).

ÄNDERUNG IN DER PHASE ÜBERPRÜFEN

Zählt die Zeiteinheit aller aufgedeckter Erkundungs- und **Vulkankarten** zusammen, um zu bestimmen, ob die Jahreszeit endet.

VULKANE

Wurde in der Phase *Erkunden* eine Vulkankarte aufgedeckt, zeichnet die vorgegebene bzw. gewählte Form auf eurer Landkarte ein, sodass sie an den auf der Landkarte eingezeichneten Vulkan grenzt oder an ein zerstörtes Feld, das über zerstörte Felder mit dem Vulkan verbunden ist.

Zerstöre dann alle Felder in der gezeichneten Form.

Die Form dürft ihr auf **leere** und auch auf **ausgefüllte** Felder zeichnen (und auch eine Mischung aus beidem), aber **nicht** auf zerstörte Felder, Gebirgs-Felder und den Vulkan.

Wird nach einer Karte mit dem Ruinen-Symbol eine Vulkankarte aufgedeckt, handelt die Vulkankarte wie oben beschrieben ab. Die Karte mit dem Ruinensymbol beeinflusst, wie die nächste Erkundungskarte eingezeichnet werden muss. Vulkankarten sind keine Erkundungskarten.

Der auf der Landkarte verzeichnete Vulkan ist ein Gebiet der Größe 2x2. Er gilt als ausgefüllt und hat keine Geländeart.



— DIE EBENE DES WISSENS —

Änderungen bei der Spielvorbereitung

5. Verwendet für die -Wertungskarten **nur** die 3 Karten A01–A03. (Die entsprechenden Karten der Grundspiele könnt ihr also nicht verwenden.) Abhängig davon, ob ihr mit *Der Kartograph* oder *Die Kartographin* (oder beiden zusammen) spielt, verwendet für die -Wertungskarten **nicht** die Karten *Pfad des Waldes* (*Kartograph*) bzw. *Herz des Waldes* (*Kartographin*).
9. Markiert je 1 kleine Insel (zwischen den großen Inseln) auf eurer Landkarte. (Die kleinen Inseln enthalten keine Felder, malt sie ganz aus.)

VERBUNDENE INSELN

In der Phase *Zeichnen* dürft ihr nur auf einer Insel zeichnen, die mit einer markierten kleinen Insel verbunden ist (gestrichelte Linie). (Die umrandeten Bereiche mit bzw. ohne Felder werden Inseln genannt.) Ihr dürft jederzeit 1 Münze zahlen, um 1 kleine Insel, die neben einer verbundenen Insel liegt, zu markieren.

Um eine Münze zu bezahlen, streicht die Münze in eurer Schatztruhe durch. (Für bezahlte Münzen erhaltet ihr keine Ruhmpunkte mehr.)

Kann jemand keine der vorgegebenen Formen regelgerecht einzeichnen und hat nicht bezahlte Münzen, so muss diese Person **zunächst** 1 Münze zahlen, um 1 kleine Insel zu markieren.

Kann jemand keine der vorgegebenen Formen regelgerecht einzeichnen und hat **keine** nicht bezahlten Münzen, erhält diese Person stattdessen 1 Münze. (Sie zeichnet also gar nichts ein, auch nicht die im Grundspiel übliche Form der Größe 1×1.)

Sind bereits alle Inseln verbunden, so gilt die Regel aus dem Grundspiel.

ÄNDERUNGEN BEIM HINTERHALT

Zeichnet das Monster auf der Landkarte, die ihr erhaltet, auf eine verbundene Insel ein.

Ist das nicht möglich, zeichnet das Monster auf eine nicht verbundene Insel ein.

Ist beides nicht möglich, so muss die entsprechende Person eine Form der Größe 1×1 auf einer beliebigen Insel einzeichnen.

Versuche in der **Solovariante** zunächst, das Monster anhand der üblichen Regeln auf der Insel einzuzeichnen, die sich am nächsten an der abgebildeten Ecke der Landkarte befindet. Ist das nicht möglich, überprüfe die nächste Insel in der abgebildeten Richtung.

UNTERSTADT

— UNTER DEN STRAßEN VON SABEK —

Änderungen bei der Spielvorbereitung

5. Verwendet für die -Wertungskarten nur die 3 Karten U01–U03. (Die entsprechenden Karten der Grundspiele könnt ihr also nicht verwenden.)
9. Spielt ihr mit Landkarte U2, markiert je 1 leeres Feld direkt oberhalb der grauen Linie. Zeichnet in das Feld ein Tor.

ÜBER UND UNTER DER ERDE

Auf den Landkarten U1 und U2 ist jeweils eine graue Linie eingetragen. Sie stellt den Erdboden dar. Alle Felder oberhalb dieser Linie sind überirdisch, alle anderen Felder unterirdisch. Nur das Tor verbindet diese beiden Bereiche. Das Feld mit dem Tor zählt als ausgefüllt.



Zeichnet alle Formen stets so ein, dass sich alle Felder der Form komplett über- oder unterirdisch befinden.

Zeichnet alle Formen stets so ein, dass sie über ausgefüllte Felder mit dem Tor verbunden sind. (Ein Feld der ersten unterirdischen Form muss also auf dem Feld unterhalb des Tors platziert werden. Alle weiteren Formen dort müssen an eine unterirdische Form angrenzen.)

Kann jemand keine der vorgegebenen Formen regelrecht einzeichnen, so muss diese Person wie üblich eine Form der Größe 1×1 einzeichnen und mit einer Geländeart ihrer Wahl füllen. Auch diese Form muss über ausgefüllte Felder mit dem Tor verbunden sein.