

DIE KARTOGRAPHIN

— EIN SPIEL IM ROLL PLAYER UNIVERSUM —

EIN SPIEL DER TAKTISCHEN LANDSCHAFTSERKUNDUNG FÜR 1-100
ORTSKUNDIGE AB 10 JAHREN VON JOHN BRIEGER UND JÖRDY ADAN

Dir wurde die ehrenvolle Aufgabe zuteil, eine Expedition in den Westen zu begleiten, um die dortigen Lande zu kartografieren. Das kannst du dir nicht entgehen lassen!

Doch die Gegend ist gefährlich; dort wütet ein Krieg! Die Dragul sind fest entschlossen, eine Ausbreitung von Königin Gimnax' Reich nach Westen zu verhindern.

Zum Glück stellen sich ihnen formidable Held_innen in den Weg. Zeichne ihre Taten in deinen Karten auf und sichere dir so einen Platz in der ruhmreichen Geschichte von Nalos.

Spielmaterial



11 Karten „Erkundung“



16 Karten „Wertung“
(in 4 verschiedenen Kategorien)



4 Karten „Hinterhalt“



4 Karten „Held_in“



4 Karten „Jahreszeit“



4 Karten „Dekret“



4 Bleistifte

Vorderseite

Rückseite



100 doppelseitige
Landkarten-Pläne

Mini-Erweiterung: Neue Fertigkeiten



1 Anleitungskarte



8 Karten „Fertigkeiten“

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielvorbereitung

1. Nehmt euch jeweils 1 unbeschriebene **Landkarte**. Entscheidet gemeinsam (oder zufällig), welche Seite ihr alle verwendet: die Vorderseite (A) oder die Rückseite (B). Die Seiten unterscheiden sich nur darin, dass auf der Rückseite einige Ödnis-Felder (siehe rechts) abgebildet sind.



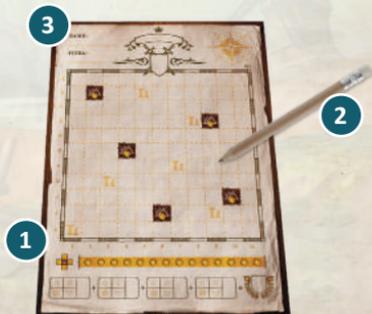
- Nehmt euch jeweils **1 Bleistift**. Falls mehr als 4 Personen mitspielen, legt weitere Stifte bereit.
- Schreibt eure **Namen** oben links auf eure Landkarte. Außerdem dürft ihr euch einen Titel, einen Namen für die zu entdeckende Provinz und ein Familienwappen ausdenken. Für das Spiel sind diese jedoch nicht relevant.
- Legt die **Dekrete** in einer Reihe von A bis D offen nebeneinander in die Mitte der Spielfläche.
- Sortiert die **Wertungskarten** nach ihrer Rückseite und mischt die Stapel getrennt voneinander. Nehmt die oberste Karte jedes Stapels und **ordnet** sie zufällig je einem der Dekrete zu. Legt die Karte dann offen unter das entsprechende Dekret. Legt alle übrigen Wertungskarten in die Schachtel zurück; ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr.
- Legt die **Jahreszeitenkarten** als Stapel offen neben die Dekrete, sodass der Frühling oben liegt, gefolgt von Sommer, Herbst und Winter.
- Legt die **Erkundungskarten** als verdeckten **Erkundungsstapel** neben die Jahreszeitenkarten.
- Mischt die 4 **Hinterhalte** und die 4 **Held_innen** und legt sie jeweils als verdeckte Stapel oberhalb des Erkundungsstapels bereit. Legt jeweils die oberste Karte dieser beiden Stapel verdeckt auf den Erkundungsstapel und mischt ihn.
- Jetzt kann es losgehen!



Empfehlung für eine erste Partie

Folgende 4 Wertungskarten eignen sich besonders gut zum Kennenlernen des Spiels:

- Faunwald (Dekret A)
- Gnomkolonie (Dekret B)
- Ulemsumpf (Dekret C)
- Zwergenfestungen (Dekret D)



Spielüberblick

In *Die Kartographin* versucht ihr, im Laufe von 4 Jahreszeiten die meisten Ruhmpunkte zu erringen. Dazu tragt ihr Landschaften klug auf eurer Landkarte ein und versucht damit, die Dekrete der Königin so gut wie möglich zu erfüllen.

Wer am Ende die meisten Ruhmpunkte hat, gewinnt.

Wenn ihr bereits *Der Kartograph* gespielt habt, müsst ihr nur die grau hinterlegten Teile der Anleitung lesen. Alle anderen Regeln sind unverändert.

Spielablauf

Die Kartographin wird über **4 Jahreszeiten** gespielt. Jede Jahreszeit besteht aus mehreren **Runden**. Jede Runde besteht aus den folgenden **3 Phasen**:

1. **Erkunden**
2. **Zeichnen**
3. **Überprüfen**

Am Ende jeder Jahreszeit findet eine Wertung statt.

1. ERKUNDEN

Deckt die **oberste Karte** des **Erkundungsstapels auf** und legt sie in die Mitte der Spielfläche, sodass alle sie sehen können. Es ist egal, wer von euch die Karte aufdeckt.

Legt die Karte leicht versetzt auf alle bereits dort liegenden Karten, sodass eine Reihe entsteht, in der jeweils die Zeiteinheiten (🕒, die Symbole links oben) auf allen ausliegenden Karten noch zu erkennen sind.



2. ZEICHNEN

Nun **zeichnet** ihr alle gleichzeitig **1 Form** auf eurer Landkarte ein und **füllt** sie mit **1 Geländeart** aus. Welche Form und Geländeart ihr zeichnen müsst, zeigt euch die zuletzt aufgedeckte Erkundungskarte. Jede Erkundungskarte zeigt entweder 1 Form und mehrere mögliche Geländearten oder 1 Geländeart und 2 mögliche Formen. Ihr müsst (bei den entsprechenden Karten) stets 1 Form bzw. 1 Geländeart wählen.



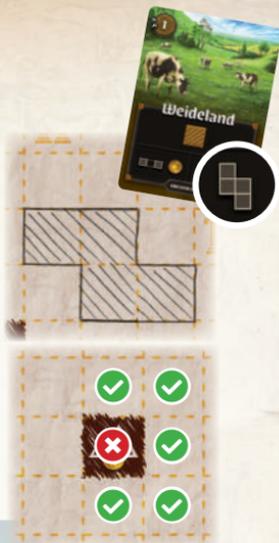
Zeichnet zunächst die vorgegebene bzw. gewählte Form auf eurer Landkarte ein. Umrandet dazu die entsprechenden Felder auf eurer Landkarte (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).

Hinweis: Die kleinen, auf der Landkarte durch gestrichelte Linien begrenzten Quadrate werden Felder genannt.

Füllt diese Form dann, Feld für Feld, mit der gewählten bzw. vorgegebenen Geländeart aus.

Beim Einzeichnen gelten außerdem die folgenden Regeln:

- Ihr dürft die zu zeichnende Form überall auf der Landkarte eintragen. Sie muss **nicht** an den Rand und/oder eine zuvor gezeichnete Form angrenzen.
- Die zu zeichnende Form darf nicht über den Rand oder auf ein bereits ausgefülltes Feld ragen. Die bereits zu Beginn auf der Landkarte markierten Gebirgs-Felder sowie die Ödnis-Felder (auf der Rückseite der Landkarte) gelten als ausgefüllt.



- Die 6 Ruinen-Felder haben keine Bedeutung und gelten als nicht ausgefüllt. Ihr benötigt sie nur, wenn ihr *Die Kartographin* und *Der Kartograph* kombiniert (siehe Seite 12).

- Ihr dürft die zu zeichnende Form beliebig **drehen und/oder spiegeln**, bevor ihr sie einzeichnet.

- Gestrichelte Felder in einzuzeichnenden Formen (z. B. auf den Entdeckungskarten *Weideland* und *Lichter Hain*) dürfen beim Einzeichnen bereits ausgefüllt oder noch leer sein.

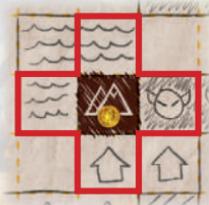
- Kann jemand keine der vorgegebenen Formen regelgerecht einzeichnen, so muss diese Person eine Form der Größe 1x1 einzeichnen und mit einer Geländeart **ihrer Wahl** (außer Gebirge) ausfüllen. (Kann 1 der vorgegebenen Formen eingezeichnet werden, muss diese gewählt werden.)

- Auf manchen Erkundungskarten ist neben bestimmten Formen 1 Münze gezeigt. Wenn ihr die entsprechende Form wählt und einzeichnet, markiert außerdem **1 Münze** in eurer Schatztruhe unten auf eurer Landkarte. (Habt ihr alle Münzen markiert, könnt ihr keine weiteren bekommen.)



- Wenn ihr alle 4 Felder, die an 1 Gebirgs-Feld angrenzen, ausgefüllt habt, erhaltet ihr ebenfalls **1 Münze**. Markiert sie in eurer Schatztruhe.

Hinweis: Nur die 4 waagrecht und senkrecht unmittelbar benachbarten Felder gelten als **angrenzend**. Diagonal zählt nicht.



Die Geländearten



Dorf



Wald



Acker



Monster



Wasser

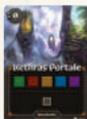


Held_in



Gebirge

BESONDERHEITEN



Kethras Portale: Wurden Kethras Portale aufgedeckt, müsst ihr eine Form der Größe 1x1 einzeichnen und mit einer der darauf gezeigten Geländearten eurer Wahl ausfüllen. Alle anderen Regeln gelten weiterhin.



Hinterhalt: Wurde ein Hinterhalt aufgedeckt, gebt eure Landkarte an die Person links oder rechts von euch, je nachdem, was das Symbol auf der Karte anzeigt. Auf die Landkarte, die ihr erhaltet, zeichnet ihr, wie üblich, die vorgegebene Form ein, füllt sie mit der Geländeart Monster (🟪) aus und notiert darin den Anfangsbuchstaben des jeweiligen Monsternamens. Gebt dann die Landkarten zurück. Legt den Hinterhalt als Erinnerung offen neben die Dekrete.



Kann jemand die vorgegebene Form nicht regelgerecht einzeichnen, so muss diese Person eine Form der Größe 1x1 irgendwo auf der Landkarte einzeichnen und mit der Geländeart Monster ausfüllen. (In diesem Fall wird kein Buchstabe notiert.)

Hinweis: Das Symbol in der rechten oberen Ecke wird nur in der Solovariante verwendet.



Held_innen: Wurde ein_e Held_in aufgedeckt, müsst ihr eine Form der Größe 1x1 einzeichnen und mit der Geländeart Held_in ausfüllen. Markiert dann Felder entsprechend des Angriffsmusters auf der Held_in-Karte mit einem Stern (*). Angriffsmuster dürft ihr ebenfalls drehen und/oder spiegeln und sie dürfen über den Rand und/oder ausgefüllte Felder ragen. (Zeichnet * außerhalb einfach nicht ein.) Legt dann die Held_in-Karte in die Schachtel zurück.

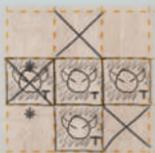


ZERSTÖRTE FELDER

Sobald sich ein * auf einem Feld mit der Geländeart Monster befindet, wird das Feld sofort zerstört. (Es ist egal, ob ihr zuerst die Geländeart oder zuerst den * eingezeichnet habt.) Felder können im Spielverlauf jedoch auch durch andere Effekte zerstört werden.

Markiert zerstörte Felder stets sofort mit einem großen X.

Zerstörte Felder sind **ausgefüllt**, haben aber **keine** Geländeart (mehr). Wird ein Feld mit der Geländeart Held_in zerstört, ändern sich die Regeln für Felder mit * dadurch nicht. Alle * bleiben eingezeichnet.



3. ÜBERPRÜFEN

Prüft, ob die Jahreszeit zu Ende ist. Die oberste **Jahreszeitenkarte** des entsprechenden Stapels sagt euch, wie lange die Jahreszeit dauert. (Der Frühling dauert mindestens 8 **Zeiteinheiten**, Sommer und Herbst mindestens 7 und der Winter mindestens 6.)



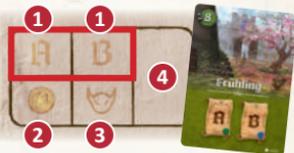
Zählt die **Zeiteinheiten aller aufgedeckter Erkundungskarten** zusammen, also die Zahlen in den Symbolen links oben auf der Karte. Erreicht oder übersteigt diese Summe den Wert auf der Jahreszeitenkarte, ist die Jahreszeit zu Ende. Ist die Summe geringer als der Wert auf der Jahreszeitenkarte, beginnt mit der nächsten Runde.

Ende der Jahreszeit

Am Ende jeder Jahreszeit findet eine Wertung statt, in der ihr Ruhmpunkte erhaltet, wenn ihr die Wertungskarten erfüllt. Welche Wertungskarten wann gewertet werden, hängt von den Dekreten ab.

WERTUNG

Schaut zunächst auf der Jahreszeitenkarte nach, **welche 2 Dekrete** in der gerade zu Ende gehenden Jahreszeit gewertet werden. Prüft und wertet dann die Wertungskarten, die unterhalb dieser beiden Dekrete liegen. (Im Frühling werden also die Wertungskarten unter den Dekreten A und B gewertet **1**)



- Prüft nun alle gleichzeitig, wie viele **Ruhmpunkte** ihr jeweils für jede der **2 Wertungskarten** erhaltet. Auf den Seiten 10 und 11 findet ihr eine Übersicht aller Wertungskarten. Tragt eure Ruhmpunkte in die entsprechenden Kästchen eurer Landkarte ein **1**. Für den Frühling verwendet ihr den Abschnitt ganz unten links, für den Sommer den Abschnitt daneben usw.
- Danach erhaltet ihr jeweils **1 Ruhmpunkt für jede Münze** in eurer Schatztruhe. Schreibt auch diese Zahl in das entsprechende Kästchen **2**.
- Zuletzt **verliert** ihr **1 Ruhmpunkt** für jedes leere Feld eurer Landkarte, das an 1 oder mehrere **Monster-Felder angrenzt**. Schreibt auch diese Zahl in das entsprechende Kästchen **3**. (Denkt daran, dass zerstörte Felder keine Geländeart mehr haben. Für zerstörte Monster-Felder verliert ihr also keine Punkte.)
- Zählt diese Punkte zusammen und notiert die Summe im entsprechenden Kästchen **4**.

Führt ggf. die besonderen Effekte der Hinterhalte aus. (Manche Hinterhalte haben Effekte, die am Ende der Wertung ausgeführt werden.) Gibt es mehrere solcher Effekte, führt sie in der Reihenfolge aus, in der die entsprechenden Karten aufgedeckt wurden.

Falls gerade der Winter zu Ende geht, fährt mit dem Spielende fort.

Falls eine andere Jahreszeit zu Ende geht, bereitet euch auf die nächste Jahreszeit vor.

VORBEREITUNG AUF DIE NÄCHSTE JAHRESZEIT

Legt die oberste Jahreszeitenkarte des Stapels in die Schachtel zurück. Dadurch wird die nächste Jahreszeitenkarte sichtbar.

Legt alle aufgedeckten Erkundungskarten wieder verdeckt auf den Erkundungsstapel zurück. Legt dann den obersten Hinterhalt und die oberste Held_in-Karte jeweils verdeckt auf den Erkundungsstapel und mischt ihn.

Nun könnt ihr mit der nächsten Jahreszeit beginnen.

Hinweis: Solltet ihr in der letzten Jahreszeit keinen Hinterhalt bzw. keine Held_in-Karte aufgedeckt haben, so befinden sich nun mehrere dieser Karten im Erkundungsstapel. Beide Kartentypen werden nur aus dem Erkundungsstapel entfernt, nachdem sie aufgedeckt (und abgehandelt) wurden.

Spielende

Nachdem der Winter zu Ende gegangen ist und ihr viermal gewertet habt, endet das Spiel. (Insgesamt wurde jede Wertungskarte zweimal gewertet.)

Zählt nun eure Ruhmpunkte der einzelnen Jahreszeiten zusammen, um eure Gesamtpunktzahl zu ermitteln. Wer die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes liegt vorne, wer insgesamt weniger Ruhmpunkte durch leere, an Monster-Felder angrenzende Felder verloren hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes teilen sich die Betroffenen die Platzierung.

Die Wertungskarten

Beachtet bei den Wertungskarten die folgenden, allgemeinen Regeln und Hinweise:

- Felder, die eine **gemeinsame Kante** haben, sind aneinander **angrenzend**. Als angrenzend gelten also nur die 4 **waagerecht** und **senkrecht** unmittelbar benachbarten Felder.
- Alle aneinander **angrenzenden Felder** gleicher Geländeart gehören zu einem **Gebiet**, selbst wenn sie nicht zur gleichen Form gehören. Auch ein **einzelnes** Feld einer Geländeart zählt als Gebiet.
- Monster-, Gebirgs-, Ödnis- und zerstörte Felder zählen stets als ausgefüllt. Ruinen-Felder und Felder mit * (von einem Angriffsmuster) sind nur dann ausgefüllt, wenn sie mit einer Geländeart ausgefüllt oder zerstört sind.
- Der Stern in der rechten unteren Ecke wird nur im Solospiel verwendet.
- Detaillierte Informationen zu den Wertungskarten findet ihr auf den Seiten 10 und 11 im Glossar.

Solovariante

Du brichst als einsame Kartographin auf, um die neuen Ländereien zu erkunden. Bei deiner Rückkehr hoffst du auf einen ruhmreichen Titel, den Königin Gimnax dir sicher verleihen wird, wenn du erfolgreich bist.

Das Spiel läuft wie im Mehrpersonenspiel beschrieben ab, mit den folgenden Ausnahmen:

SPIELAUFBAU

Schreibe bei Schritt 3 keinen Titel auf deine Landkarte. Dort trägst du am Spielende den Titel ein, der dir, abhängig von deinen Ruhmespunkten, von der Königin verliehen wird.

HINTERHALTE

Wurde in der Phase Erkunden ein Hinterhalt aufgedeckt, ändern sich die Regeln für die Phase Zeichnen. Schau beim Zeichnen auf das Symbol oben rechts auf dem Hinterhalt. Dort ist eine Ecke der Landkarte abgebildet. (Im Beispiel ist dies die rechte untere Ecke.) Versuche die Form des Hinterhalts so einzuzichnen, dass sie auf das Feld in der entsprechenden Ecke deiner Landkarte ragt. Du darfst die Form dazu beliebig drehen und/oder spiegeln.

Ist das nicht möglich, versuche es mit dem nächsten Feld in Pfeilrichtung (also im oder gegen den Uhrzeigersinn), bis du ggf. jedes mögliche Feld am Rand ausprobiert hast. Ist keines davon möglich, fahre 1 Feld vom Rand entfernt fort. Beginne dabei erneut in der entsprechenden Ecke der Landkarte. Fahre so lange fort, bis du die Form regelgerecht einzeichnen kannst. Kannst du die Form gar nicht regelgerecht einzeichnen, lege den Hinterhalt in die Schachtel zurück, ohne etwas einzuzichnen.



WERTUNG

Bestimme zunächst, wie üblich, deine Gesamtpunktzahl. Zähle dann die Zahlen in der unteren rechten Ecke aller ausliegenden Wertungskarten zusammen. Ziehe diese Summe von deiner Gesamtpunktzahl ab. Vergleiche den so erhaltenen Wert mit der Tabelle (rechts), um zu erfahren, welchen Titel dir Königin Gimnax nach deiner Rückkehr verleiht.

30+	Legendäre_r Meisterkartograph_in
20	Kunstvolle_r Kartenzeichner_in
10	Reisende_r Topograph_in
0	Vermesserlehrling
-5	Hobbygutachter_in
-10	Unbeholffene_r Assistent_in
-20	Möchtetern
-30	Törichter Tölpel

Glossar: Wertungskarten



Faunawald:

Wähle 1 Spalte. Erhalte 2 Ruhmpunkte für jedes Wald-Feld im längsten, nicht unterbrochenen Wald-Gebiet in dieser Spalte.

(Betrachte dazu nur Wald-Felder in dieser Spalte. Die Wald-Felder

müssen direkt übereinander liegen, ohne Unterbrechung.)

Alle Zweige weisen nach Norden, nach Brizzor Waal, als warteten auch sie auf Azemas Rückkehr.



Herz des Waldes:

2 Ruhmpunkte für jedes Wald-Feld, das nur an Wald-Felder und/oder den Rand grenzt. (Befindet sich also ein leeres Feld oder ein anderer Geländetyp neben dem Wald-Feld, gibt es für dieses Feld keine Punkte.)

Auf einer Lichtung hing ein einzelner Apfel am Baum. Trotz Hungers wagte ich nicht, ihn zu pflücken.



Seenplatte:

7 Ruhmpunkte für jedes Acker-Gebiet, das an mindestens 3 Wasser-Felder angrenzt.

(Acker-Gebiete, die an weniger oder keine Wasser-Felder angrenzen, geben keine Punkte.)

Dank des Gemüses auf den Äckern und der Fische in den Seen gibt es hier das beste Essen, das man sich wünschen kann.



Klauengrabpfel:

5 Ruhmpunkte für jedes Gebirgs-Feld, das über ein Wasser-Gebiet mit einem Acker-Feld verbunden ist. (Für jedes Gebirgs-Feld kannst du also nur einmal 5 Ruhmpunkte erhalten. Mit wie vielen Acker-

Feldern das Gebirgs-Feld verbunden ist, ist nicht wichtig, auch nicht, wie viele Wasser-Felder dazwischen liegen, nur dass dem so ist.)

Der Flusshandel ist einträglich. Hast du Getreide, kannst du reichlich Stein erhalten.



Abgelegener Forst:

6 Ruhmpunkte für jedes Wald-Gebiet, das aus 5 oder mehr Feldern besteht und das nicht an 1 oder mehrere Dorf-Felder angrenzt. (Waldgebiete, die kleiner sind und/oder an Dörfer angrenzen, geben also keine Punkte.)

Schattenhafte Kreaturen wandern durch diesen Forst. Sind es die Geister der Bäume selbst?



Verschlafenes Tal:

4 Ruhmpunkte für jede Zeile mit mindestens 3 Wald-Feldern. (Die Felder müssen nicht aneinander angrenzen.)

Die schwarze Erde lässt ertragreiche Bäume jeglicher Art ersprießen.



Ulemsumpf:

4 Ruhmpunkte für jedes Wasser-Feld, das an mindestens 2 Acker-Felder angrenzt.

Legenden berichten von seltsamen Wesen am Grund des Sumpfes. Jedes Jahr fallen ihm Schafe und Schafhirten zum Opfer.



Jorekburg:

4 Ruhmpunkte für jede Spalte mit gleich vielen Acker- und Wasser-Feldern (je mindestens 1). (Um für eine Spalte Ruhmpunkte zu erhalten, muss die Spalte also mindestens 1 Acker-Feld und genau gleich viele Wasser-Felder enthalten.)

Die Halblinge haben begonnen hier Schweine zu züchten. Schon jetzt preisen sie den saftigsten Schinken des Reiches an.

**Trayloklöster:**

7 Ruhmpunkte für jedes Dorf-Gebiet mit mindestens 1 ausgefüllten Rechteck der Größe 1x4 (oder 4x1). (Um Ruhmpunkte zu erhalten, müssen sich also mindestens 4 direkt über- oder nebeneinanderliegende Dorf-Felder in dem Gebiet befinden.)

Während ich schlief füllten die Elfen meinen Rucksack mit Schaben und meine Stiefel mit Würmern.

**Enklave im Grenzgebiet:**

1 Ruhmpunkt für jedes leere Feld, das an ein von dir gewähltes Dorf-Gebiet angrenzt. (Du wählst also zuerst 1 Dorf-Gebiet und erhältst dann 1 Ruhmpunkt für jedes leere Feld, das daran angrenzt.)

Die Banditen, die hier leben, plündern vor allem bei den Draug. Der Feind meines Feindes ...

**Gnomkolonie:**

6 Ruhmpunkte für jedes Dorf-Gebiet mit mindestens 1 ausgefüllten Quadrat der Größe 2x2. (Es dürfen sich weitere Dorf-Felder und ggf. auch ein größeres Quadrat in diesem Gebiet befinden. Du erhältst für jedes Dorf-Gebiet nur einmal Punkte, egal wie viele Quadrate darin sind.)

Diese Gnome ... alles muss eine ordentliche Form haben, von den Straßen bis zum Essen.

**Karawanserei:**

1 Ruhmpunkt für jede Zeile **und** für jede Spalte mit mindestens 1 Feld eines von dir gewählten Dorf-Gebietes. (Du wählst also zuerst 1 Dorf-Gebiet und erhältst dann 1 Ruhmpunkt für jede Spalte und 1 Ruhmpunkt für jede Zeile, die ein Feld dieses Gebiets enthält.)

Aus steckengebliebenen Wagen sind Häuser geworden.

**Zwergenfestungen:**

7 Ruhmpunkte für jede vollständig ausgefüllte Zeile mit mindestens 1 Gebirgs-Feld und für jede vollständige ausgefüllte Spalte mit mindestens 1 Gebirgs-Feld.

Bei Gefahr rufen die Signalfener auf den Gipfeln Truppen aus ganz Nalos herbei.

**Silos:**

10 Ruhmpunkte für jede vollständig ausgefüllte Spalte, die eine ungerade Nummer hat.

Theodoliten erlauben es, Grenzen in gerade Linie zu ziehen - selbst über Berge hinweg.

**Hügel der Toleranz:**

4 Ruhmpunkte für jede Zeile mit mindestens 5 verschiedenen Geländearten.

So steil der Hügel, so kurvig der Weg - mein Kompass weist doch stets nach Hause.

**Siegel der Sterne:**

4 Ruhmpunkte für je **genau** 3 aneinander angrenzende, leere Felder. (Die 3 leeren Felder dürfen also außer an sich selbst nur an den Rand und/oder ausgefüllte Felder grenzen.)

Lücken? Nun, manch Kartograph folgt höheren Mächten ...

Kartograph und Kartographin kombinieren

Ihr könnt die Inhalte dieser beiden Spiele miteinander kombinieren. Beachtet dabei folgendes:

Landkarte: Wählt eine Landkarte, die ihr alle verwendet.

Jahreszeiten und Erkundungen: Wählt für beide Kartentypen unabhängig voneinander, ob ihr die Karten aus *Der Kartograph* oder aus *Die Kartographin* verwenden wollt. Legt die jeweils anderen Karten in die entsprechende Schachtel zurück. Verwendet keine Mischung. (Hinweis: Die Jahreszeiten-Karten unterscheiden sich lediglich darin, wie lange der Sommer dauert)

Ruinen: Verwendet alle Ruinenkarten. Es gelten die Regeln aus *Der Kartograph*. Wird nach einer Karte mit dem Ruinensymbol ein_e Held_in aufgedeckt, führt die Karte wie gewohnt aus. (Ruinen beeinflussen die

nächste **Erkundungskarte**, Held_innen sind keine Erkundungskarten.)

Hinterhalte: Entscheidet selbst, welche Hinterhalte ihr für das Spiel verwendet. Ihr müsst wie üblich (bei der Spielvorbereitung und beim Vorbereiten auf die nächste Jahreszeit) je 1 Hinterhalt zum Erkundungsstapel hinzufügen.

Held_innen: Entscheidet euch, ob ihr mit oder ohne Held_innen spielen wollt. Spielt ihr mit Held_innen, gelten alle entsprechenden Regeln aus *Die Kartographin*. Nur in diesem Fall sind Held_innen eine Geländeart.

Wertungskarten: Entscheidet selbst, welche Wertungskarten ihr für das Spiel verwendet. Ihr dürft die Karten aus beiden Spielen mischen. Verwendet wie üblich genau 1 Karte von jeder Art Rückseite.

Kennt ihr schon die anderen Spiele aus dem Roll Player Universum?



Der Kartograph und die Erweiterungen „*Neue Entdeckungen*“ und „*Unbekannte Lande*“



Roll Player und die Erweiterungen *Monsters & Minions* und *Fiends & Familiars*

Impressum

Autor: John Brieger und Jordy Adan

Entwicklung: Keith Matejka

Illustrationen: Lucas Ribeiro, Davey Baker

DEUTSCHE AUSGABE:

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.

Grafikdesign: Luis Francisco

Texte: James Ryan

Spielanleitung: Dustin Schwartz

Redaktion: Martin Zeeb



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)