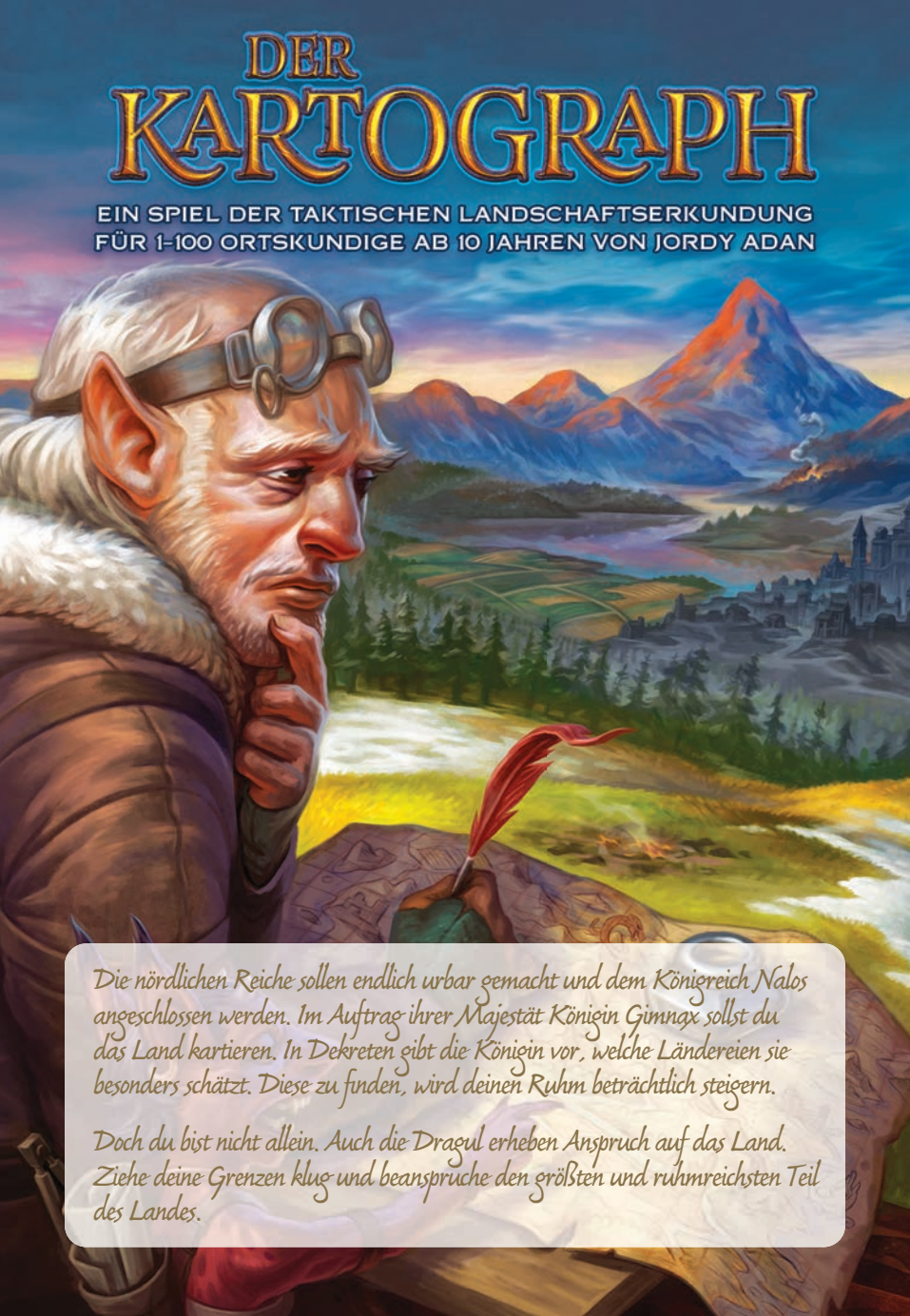
DER KARTOGRAPH

EIN SPIEL DER TAKTISCHEN LANDSCHAFTSERKUNDUNG
FÜR 1-100 ORTSKUNDIGE AB 10 JAHREN VON JORDY ADAN



Die nördlichen Reiche sollen endlich urbar gemacht und dem Königreich Nalos angeschlossen werden. Im Auftrag ihrer Majestät Königin Gimnax sollst du das Land kartieren. In Dekreten gibt die Königin vor, welche Ländereien sie besonders schätzt. Diese zu finden, wird deinen Ruhm beträchtlich steigern.

Doch du bist nicht allein. Auch die Dragul erheben Anspruch auf das Land. Ziehe deine Grenzen klug und beanspruche den größten und ruhmreichsten Teil des Landes.

Spielmaterial



13 Karten „Erkundung“



16 Karten „Wertung“
(in 4 verschiedenen Kategorien)



4 Karten „Hinterhalt“



4 Karten „Jahreszeit“



4 Karten „Dekret“



4 Bleistifte

Vorderseite *Rückseite*



100 doppelseitige Landkarten-Pläne

Mini-Erweiterung: 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.

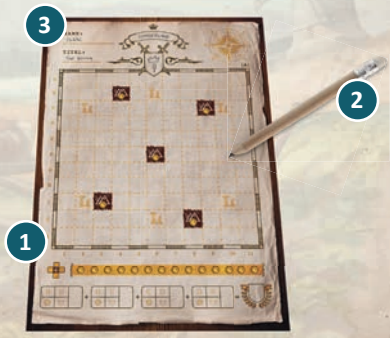
2. Nehmt euch jeweils **1 Bleistift**. Falls mehr als 4 Personen mitspielen, legt weitere Stifte bereit.
3. Schreibt eure **Namen** oben links auf eure Landkarte. Außerdem dürft ihr euch einen Titel, einen Namen für die zu entdeckende Provinz und ein Familienwappen ausdenken. Für das Spiel sind diese jedoch nicht relevant.
4. Legt die **Dekrete** in einer Reihe von A bis D offen nebeneinander in die Mitte der Spielfläche.
5. 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.
6. Legt die **Jahreszeitenkarten** als Stapel offen neben die Dekrete, sodass der Frühling oben liegt, gefolgt von Sommer, Herbst und Winter.
7. Legt die 13 **Erkundungskarten** als verdeckten **Erkundungsstapel** neben die Jahreszeitenkarten.
8. Mischt die 4 **Hinterhalte** und legt sie als verdeckten Stapel oberhalb des Erkundungsstapels bereit. Legt den obersten Hinterhalt verdeckt auf den Erkundungsstapel und mischt ihn.
9. Jetzt kann es losgehen!



Empfehlung für eine erste Partie

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

- Schildwald
- Tal der Magier
- Bastionen in der Wildnis
- Grenzland



Spielüberblick

In ***Der Kartograph*** 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.

Spielablauf

Der Kartograph 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.



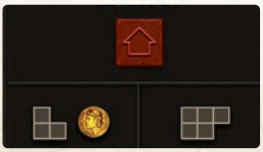
- Wenn die aufgedeckte Karte eine Karte mit dem Ruinensymbol (, *Tempelruinen* bzw. *Verfallener Außenposten*) ist, legt sie wie beschrieben aus und deckt sofort eine weitere Karte auf (ggf. auch mehrfach).



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.

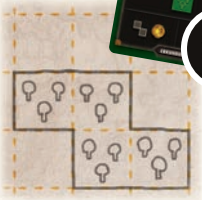




Zeichnet zunächst die vorgegebene bzw. gewählte Form auf eurer Landkarte ein. Umrandet dazu die entsprechenden Felder auf eurer Landkarte.



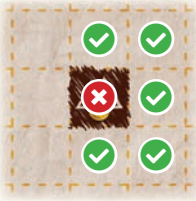
Hinweis: Die kleinen, auf der Landkarte durch gestrichelte Linien begrenzten Quadrate werden Felder genannt.



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 gelten als **nicht** ausgefüllt.



- Ihr dürft die zu zeichnende Form beliebig **drehen und/oder spiegeln**, bevor ihr sie einzeichnet.
- Kann jemand keine der vorgegebenen Formen regelgerecht einzeichnen, so muss diese Person eine Form der Größe 1×1 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.



- 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 waagerecht und senkrecht unmittelbar benachbarten Felder gelten als **angrenzend**. Diagonal zählt nicht.

Die Geländearten



Wald Dorf Acker Wasser Monster Gebirge

BESONDERHEITEN



Splitterland: Wurde das Splitterland aufgedeckt, müsst ihr eine Form der Größe 1×1 einzeichnen und mit einer der darauf gezeigten Geländearten eurer Wahl ausfüllen. Alle anderen Regeln gelten weiterhin.



Ruinen: Wurden 1 oder mehrere Karten mit dem Ruinensymbol aufgedeckt, beeinflussen sie, wie ihr die Form der nächsten **Erkundungskarte** einzeichnen müsst: Die Form muss auf mindestens 1 Ruinen-Feld ragen. (Die Ruinen-Felder sind bereits zu Beginn auf eurer Landkarte markiert.)

Kann jemand keine der vorgegebenen Formen regelgerecht einzeichnen (z. B. weil alle Ruinen-Felder mit einer Geländeart ausgefüllt sind), so muss diese Person eine Form der Größe 1×1 irgendwo auf ihrer Landkarte einzeichnen und mit einer Geländeart ihrer Wahl (außer Gebirge) ausfüllen. (Kann 1 der vorgegebenen Formen eingezeichnet werden, muss diese gewählt werden.)



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 und füllt sie mit der Geländeart Monster ( ) aus.

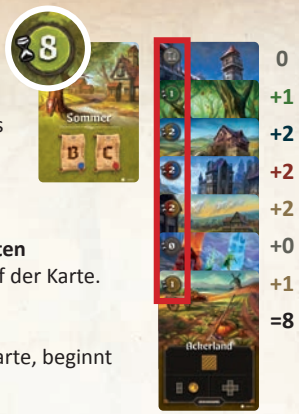


Gebt dann die Landkarten zurück und legt den Hinterhalt in die Schachtel zurück.

Kann jemand die vorgegebene Form nicht regelgerecht einzeichnen, so muss diese Person eine Form der Größe 1×1 irgendwo auf der Landkarte einzeichnen und mit der Geländeart Monster ausfüllen.

Hinweise: Ruinen beeinflussen Hinterhalte nicht; sie beziehen sich nur auf Erkundungskarten. Da der Hinterhalt nach dem Einzeichnen in die Schachtel zurückgelegt wird, bleibt er auch nie auf einer Ruinenkarte liegen.
Die Hinterhaltskarte *Grottenschratüberfall* enthält 2 Felder zwischen den Monster-Feldern. Diese Felder dürfen beim Einzeichnen bereits ausgefüllt oder noch leer sein.
Das Symbol in der rechten oberen Ecke wird nur in der Solovariante verwendet.

3. ÜBERPRÜFEN



Prüft, ob die Jahreszeit zu Ende ist.
Die oberste **Jahreszeitenkarte** des entsprechenden Stapels sagt euch, wie lange die Jahreszeit dauert. (Frühling und Sommer dauern mindestens 8 **Zeiteinheiten**, der 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.
- Zählt diese Punkte zusammen und notiert die Summe im entsprechenden Kästchen 4.

Falls gerade der Winter zu Ende geht, fahrt 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 verdeckt auf den Erkundungsstapel und mischt ihn.

Nun könnt ihr mit der nächsten Jahreszeit beginnen.

Hinweis: Solltet ihr in der letzten Jahreszeit keinen Hinterhalt aufgedeckt haben, so befinden sich nun mehrere Hinterhalte im Erkundungsstapel. Hinterhalte 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- und Ödnis-Felder zählen stets als ausgefüllt. Ruinen-Felder sind nur dann ausgefüllt, wenn ihr sie mit einer Geländeart ausgefüllt habt.
- 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 einsamer Kartograph 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 einzuzeichnen, 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 einzuzeichnen.

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	Unbeholfene_r Assistent_in
-20	Möchtegern
-30	Törichter Tölpel

Glossar: Wertungskarten



Schildwald:
1 Ruhmpunkt für jedes Wald-Feld, das an den Rand grenzt.

Die Druiden pflanzten diesen Wald, um uns vor etwas Grauenvollem in der Wildnis zu schützen.



Düsterwald:
1 Ruhmpunkt für jedes Wald-Feld, das ausschließlich an ausgefüllte Felder (und/oder den Rand) grenzt.

Tief unter dem Blätterdach, fern des blauen Himmels, führen alle Pfade durch verschlungene Dornen und verdächtige Schatten.



Grünfläche:
1 Ruhmpunkt für jede Zeile (waagerechte Reihe, A–K) und jede Spalte (horizontale Reihe, 1–11) mit mindestens 1 Wald-Feld. Jedes Wald-Feld darf dabei sowohl für eine Zeile als auch eine Spalte gewertet werden.

Ich hab genug von Wüsten. Wälder zu beobachten ist viel schöner – man kann wunderbar im Schatten Rast machen.



Pfad des Waldes:
3 Ruhmpunkte für jedes Gebirgs-Feld, das über 1 Wald-Gebiet mit einem anderen Gebirgs-Feld verbunden ist. Beide (oder ggf. weitere) Gebirgs-Felder müssen also an dasselbe Wald-Gebiet angrenzen.

Berge sind weithin sichtbare Landmarken – ein Segen für alle Kartographen, welche die verschlungenen Pfade der Wälder in ihrem Schatten aufzeichnen müssen.



Bewässerungskanal:
1 Ruhmpunkt für jedes Wasser-Feld, das an mindestens 1 Acker-Feld grenzt.
1 Ruhmpunkt für jedes Acker-Feld, das an mindestens 1 Wasser-Feld grenzt.

Schillernde Steine säumten die Kanäle entlang der Ackerflächen – eine kleine Schönheit neben all der harten, dreckigen Arbeit.



Goldener Kornspeicher:
1 Ruhmpunkt für jedes Wasser-Feld, das an 1 Ruinen-Feld grenzt, egal ob dieses ausgefüllt oder leer ist.
3 Ruhmpunkte für jedes Acker-Feld auf einem Ruinen-Feld.

Einst soll dieser Ort ein ganzes Königreich versorgt haben. Heute wächst hier nichts mehr. Nur der Sand wandert, vom Wind getragen, zwischen den Ruinen umher.



Tal der Magier:
2 Ruhmpunkte für jedes Wasser-Feld, das an 1 Gebirgs-Feld grenzt.
1 Ruhmpunkte für jedes Acker-Feld, das an 1 Gebirgs-Feld grenzt.

Die Magier wählten ihre Heimstätten stets sorgsam aus – schwer einsehbar, aber doch fruchtbar genug, um all ihre seltsamen Gewächse gedeihen zu lassen.



Ausgedehnte Strände:
3 Ruhmpunkte für jedes Acker-Gebiet, das weder an den Rand noch an 1 oder mehrere Wasser-Felder grenzt.
3 Ruhmpunkte für jedes Wasser-Gebiet, das weder an den Rand noch an 1 oder mehrere Acker-Felder grenzt.

Ein kluger Kartograph nutzt seinen Theodoliten auf Gestein und Gischt gleichermaßen. Nur weil das Land endet, darf die Linie auf der Karte noch lange nicht enden.



Bastionen in der Wildnis:
8 Ruhmpunkte für jedes Dorf-Gebiet, das aus mindestens 6 Dorf-Feldern besteht.

Sechs Häuser genügen, um das Dorf auf meiner Karte zu markieren. Sechs Häuser genügen, damit die Königin einen Vogt entsendet … und einen Steuereintreiber.



Metropole:
1 Ruhmpunkt für jedes Dorf-Feld in deinem größten Dorf-Gebiet, das nicht an 1 oder mehrere Gebirgs-Felder grenzt. Das ganze Dorf-Gebiet darf an kein Gebirgs-Feld angrenzen, um gewertet zu werden.

Die Stadt war ein Sumpf des Verbrechens, ein Netz aus Lügen, Intrigen, Rache und Gewalt. Die Königin wird dieses Gift aus der Stadt ausbrennen oder über ihre Asche herrschen.



Grenzland:
6 Ruhmpunkte für jede vollständig ausgefüllte Zeile **und** jede vollständig ausgefüllte Spalte.

Was einst am Rande aller Karten lag, kann schon morgen Teil des Reiches sein. Von dort werden unsere nächsten Erkundungen starten.



Unzugängliche Baronie:
3 Ruhmpunkte für jede Spalte deines größten, vollständig ausgefüllten Quadrats an Feldern. Sucht dazu zunächst euer größtes Quadrat mit ausgefüllten Feldern. Für jede Spalte dieses Quadrats erhaltet ihr 3 Punkte.

Nur weil wir ihr Land auf unserer Karte eingetragen haben, haben wir noch lange nicht die Loyalität dieser Wilden gewonnen.



Schillernde Ebene:
3 Ruhmpunkte für jedes Dorf-Gebiet, das an mindestens 3 unterschiedliche Geländearten grenzt. (Die Geländearten sind auf Seite 6 abgebildet.)

Einst waren wir ein Volk von Nomaden. Als wir endlich sesshaft wurden, wählten wir nur die besten Stätten. Orte, an denen wir alles haben, was wir brauchen.



Schild des Reichs:
2 Ruhmpunkte für jedes Feld in deinem zweitgrößten Dorf-Gebiet. Im Falle eines Gleichstandes um das größte Dorf-Gebiet, erhältst du Ruhmpunkte entsprechend des **größten** Gebiets.

Palisaden verbinden die Dörfer und bei Gefahr eilen stets auch die Nachbarn herbei. Wenn die wilden Clans zurückkehren, werden alle zusammenstehen.



Die Lange Straße:
3 Ruhmpunkte für jede Diagonale vom linken zum unteren Rand, in der alle Felder ausgefüllt sind. Beginnt dazu bei einem Feld am linken Rand (neben den Buchstaben A bis K) und folgt der Diagonalen bis zum unteren Rand (1–11). Befinden sich auf dieser Diagonalen nur ausgefüllte Felder, erhaltet ihr für diese Diagonale 3 Ruhmpunkte. Auch die aus 1 Feld bestehende Diagonale von K nach 1 wird gezählt.



Die Kessel:
1 Ruhmpunkt für jedes leere Feld, das an 4 ausgefüllte Felder (und/oder den Rand) grenzt.

Seit Generationen wohnen Menschen in ihrem Umfeld, aber noch nie hat es jemand gewagt, diese Untiefen zu erforschen.

Einfacherer Spieleinstieg

Für einen einfacheren Spieleinstieg könnt ihr folgende 2 Optionen ausprobieren – getrennt voneinander oder auch kombiniert:

A) Weglassen der Ruinen

Wenn ihr dies tun wollt, sortiert in der Spielvorbereitung die 2 Ruinenkarten aus den Erkundungskarten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Die Ruinen auf der Landkarte haben dann im Spiel keine Bedeutung, die Felder gelten unverändert als nicht ausgefüllt.

B) Weglassen der 4 Hinterhalte

Wenn ihr dies tun wollt, legt in der Spielvorbereitung diese 4 Karten zurück in der Schachtel.

Hinweis: Diese Karten bringen Interaktion ins Spiel, man kann nur so seinem linken und rechtem Nachbarn in die Suppe spucken. Für uns sind diese Karten ein wichtiges Element des Spiels. In einer ersten Partie mag es aber dem ein oder anderen unerfahrenen Spieler schwerer fallen, die Monster im Griff zu haben. Diesen und Spielern, die lieber für sich spielen und nicht von ihren Mitspielern beeinträchtigten werden wollen, könnte diese Option gefallen.

Wir finden, dass beide Kartentypen die Würze im Spiel sind, ohne die das Spielerlebnis weniger kribbelig ist. Aber um unerfahrene Spieler mit dem Spiel vertraut zu machen, können diese Vorschläge helfen.

Variante mit neuer Landkarte

Falls ihr nach vielen Partien etwas Abwechslung wünscht, bieten wir euch auf unserer Website eine Variante an.

Unter diesem Link findet ihr eine neue Landkarte und die Regeln dazu:

www.pegasus.de/der-kartograph

Der Kartograph ist ein Spiel im „Roll Player"-Universum. Das Spiel *Roll Player* und 2 Erweiterungen sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich.

Dem vorliegenden Spiel liegt 1 Bonuskarte für Roll Player bei.



Impressum

Autor: Jordy Adan
Entwicklung: Keith Matejka and John Brieger
Illustrationen: Lucas Ribeiro

DEUTSCHE AUSGABE:
Grafikdesign: Jens Wiese

Grafikdesign: Luis Francisco
Texte: James Ryan and Seth Johnson
Spielanleitung: Dustin Schwartz

Redaktion: Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games. © 2019 Thunderworks Games (www.thunderworksgames.com). © der deutschen Ausgabe 2019, 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele

Pegasus Spiele