

Der Kartograph – Kurzspielregel



Spielvorbereitung:

- Die **Dekrete** von A D werden ausgelegt.
- Die vier Arten von Wertungskarten werden gemischt und jeweils eine wird gezogen und unter ein beliebiges Dekret gelegt.
- Jahreszeitenstapel mit Frühling oben Winter unten auslegen.
- Eine Hinterhaltskarte in Erkundungsstapel mischen und verdeckt bereit legen.
- Jeder Spieler erhält einen Zettel (A oder B-Seite für alle gleich) und einen Stift.
- Jeder Spieler notiert seinen Namen auf seinem Zettel.

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über vier Jahreszeiten, die aus mehreren Runden bestehen.

Eine Runde besteht aus drei Phasen:

- Erkundung: oberste Karten vom Erkundungsstapel aufdecken (bei Ruine: sofort weitere Karte aufdecken)
- Zeichnen: Alle Spieler zeichnen eine Form auf der Karte ein und füllen sie mit Geländeart
 - o darf beliebig **gedreht oder gespiegelt** werden
 - o muss nicht angrenzend eingezeichnet werden
 - o muss vollständig **auf freien Feldern** eingezeichnet werden
 - o wenn nicht eingezeichnet werden kann, beliebiges 1er-Gelände einzeichnen
- Überprüfen: Ist die Summe auf dem Erkundungskarten größer oder gleich dem Wert der Jahreszeitenkarte, endet die Jahreszeit, sonst beginnt die nächste Runde.

Ruinen: Wird eine Ruinenkarte aufgedeckt, so wird sofort noch eine Karte gezogen. Die Form muss dann über eine Ruine gemalt werden. Ansonsten darf die Ruine nicht übermalt werden.

Hinterhalt: Wird ein **Hinterhalt aufgedeckt**, so gegeben die Spieler ihre **Zettel an** ihren **Nachbarn** und dieser **zeichnet** das **Monstergelände** ein und gibt den Zettel zurück. Die **Hinterhaltkarte** wird **abgelegt**.

Münzen: Die Spieler dürfen eine Münze ankreuzen, wenn

- sie **Gelände mit Münze** auswählen
- sie das viertes Feld (nicht diagonal) um Gebirge einzeichnen

Ende einer Jahreszeit:

- Die Spieler erhalten
 - o **Punkte für** die beiden **Dekrete** auf der Jahreszeitenkarte
 - o einen **Punkt pro** angekreuzter **Münze**
 - o einen Minuspunkt pro Feld, das an eine oder mehrere Monster grenzt
- Die aktuelle Jahreszeitenkarte wird abgelegt.
- Eine neue **Hinterhaltkarte** wird **in** den **Erkundungsstapel gemischt**.

Spielende:

Der Spieler der, insgesamt am meisten Punkt gesammelt hat gewinnt.