

Der Kartograph - KSR

Es werden 4 Jahreszeiten (JZ) gespielt in mehreren Runden mit je 3 Phasen.
Nach jeder JZ wird gewertet.

1 - Erkunden:

- Der Erkundungs-Stapel enthält 2x "Ruine", 1x "0", 4x "1", 6x "2".
In der 1. JZ ist auch schon 1 Hinterhalt-Karte eingemischt.
- Deckt die oberste Karte des Erkundungs-Stapels auf UND legt sie in die Mitte, leicht versetzt auf alle schon dort liegenden Karten.
- Hat die neue Karte ein Ruinen-Symbol links oben, wird sofort 1 weitere Karte aufgedeckt usw..



2 - Zeichnen:

gleichzeitig

- Die zuletzt aufgedeckte Erkundungs-Karte zeigt 1 - 2 Formen und 1 - 2 Geländearten.
- Jeder Spieler wählt individuell aus der Erkundungs-Karte für sich 1 Form und 1 Geländeart aus. Die Form darf überall auf der eigenen Landkarte nach evtl. Drehen und/oder Spiegeln eingezeichnet werden. Gebirgsfelder und Ödnisfelder (Rückseite Landkarte) gelten als ausgefüllt. Feld für Feld der eingezeichneten Form muss die gewählte Geländeart zeigen. Der Umriss der Form wird umrandet, die Felder darin werden nicht separat umrandet.
- Die 6 Ruinen-Felder gelten als nicht ausgefüllt und dürfen überschrieben werden.
- Ausgefüllte Felder dürfen nicht überschrieben werden.
- Kann keine der Formen regelkonform eingezeichnet werden, muss nun 1 Form als 1x1-Feld eingezeichnet werden. Die Geländeart darf frei gewählt werden (nicht: Gebirge).
- Zeigt eine Erkundungs-Karte 1 Münze neben einer bestimmten Form, markiert man 1 Münze in seiner Schatztruhe (unten auf eig. Landkarte), wenn man die entsprechende Form wählt.
- Hat man alle 4 Felder ausgefüllt, die an 1 Gebirgs-Feld grenzen, erhält man auch 1 Münze. Das gilt auch, wenn Monster angrenzen. Nur waagrecht und senkrecht direkt benachbarte Felder gelten als angrenzend.

Besonderheiten:

Splitterland: Zeichne eine Form als 1x1-Feld mit einer der gezeigten Geländearten ein.

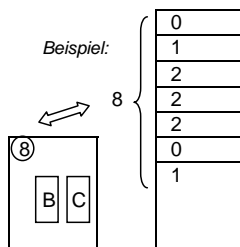
Ruinen: Wurde eine Karte mit Ruinen-Symbol aufgedeckt, wird sie ausgelegt und sofort 1 weitere Karte aufgedeckt (ggf. mehrfach). Die Form der auszuführenden Erkundungs-Karte muss mind. 1 Ruinen-Feld einbeziehen. Geht das nicht, muss nun 1 Form als 1x1-Feld einer beliebigen Geländeart (nicht: Gebirge) gezeichnet werden.

Hinterhalt: Gebt Eure Landkarte nach links/rechts weiter, je nach Pfeil-Symbol auf der Karte. Auf der erhaltenen Landkarte zeichnet Ihr wie üblich die vorgegebene Form ein, nun aber mit Geländeart "Monster". Ruinen haben keinen Einfluss auf Hinterhalt. Danach gebt Ihr die Landkarte zurück und der Hinterhalt kommt in die Schachtel. Kann die Form nicht eingezeichnet werden, muss 1 Form als 1x1-Feld mit Monster irgendwo auf der Landkarte eingezeichnet werden.

Grottenschratüberfall: Die 2 Felder zwischen den Monster-Feldern dürfen beim Einzeichnen bereits ausgefüllt oder noch leer sein.

3 - Überprüfen:

- Die oberste JZ-Karte des entsprechenden Stapels zeigt an, wie lange die JZ dauert, also 6 - 8 Zeiteinheiten.
- Addiert die Zeiteinheiten (oben links auf offenen Erkund.-Karten).
- Erreicht/überschreitet die Summe die vorgegebene Dauer, endet die JZ. Andernfalls beginnt eine neue Runde.



Ende einer JZ und Wertung:

- Die JZ-Karte zeigt, welche 2 Dekrete (A, B, C, D) gewertet werden.
- Prüft und wertet die Wertungskarten, die unterhalb dieser beiden Dekrete liegen.
- Tragt die Ruhmpunkte (RP) ein, dann minus 1 RP für jedes leere Feld Eurer Landkarte, das an 1 oder mehrere Monster-Felder angrenzt.

4	3
2	-2

Beispiel

Summe aller eingetragenen RP: in das Feld rechts.

Vorbereitung auf nächste JZ:

- Legt die oberste JZ-Karte in die Schachtel zurück.
- Alle aufgedeckten JZ-Karten kommen verdeckt auf den Erkundungs-Stapel UND der oberste Hinterhalt dazu. Der Stapel wird gemischt und weiter geht es mit Phase 1.

Spielende: Nach dem Winter gewinnt, wer insgesamt die meisten RP erzielt hat.

*Patt: Der Beteiligte siegt, der weniger RP durch Monster verlor.
Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.*