

MAPS OF MISTERRA



Mathieu Bossu, Timothée Decroix
& Thomas Cariate ~ Stanislas Puech

1-4

45'

10+



Wetenschappelijke zielen zijn razend enthousiast door de ontdekking van een nieuw eiland. De meer ondernemende onder hen hebben expedities ingepland om dit nieuwe land, Misterra genaamd, in kaart te brengen.

Jij leidt één van deze expedities.

«Exploreer het eiland. Ontdek het en breng haar topografie in beeld. Blijf je trouw aan de werkelijkheid of buig je de waarheid een beetje om om tegemoet te komen aan de... soms extravagante ...vermoedens van jouw sponsor?»

INHOUDSTAFEL

| | |
|-------------------------------------|----|
| OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL | 1 |
| INHOUD | 2 |
| SPELVOORBEREIDING | 3 |
| HET SPEL SPELEN | 4 |
| EINDE VAN HET SPEL | 6 |
| VOORBEELD VAN TWEE VOLLEDIGE RONDEN | 7 |
| VERMOEDENSKAARTEN | 8 |
| SOLO MODE | 10 |
| SPEELHULP | 12 |

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

In **Maps of Misterra** speel je een cartograaf die het eiland ontdekt. Je tekent het omliggende landschap op je perkamentsbord. Het eiland geeft haar geheimen prijs door de observaties die jij maakt.

Je scoort prestigepunten (🌟) door:

- De getrouwheid van je perkamentsbord aan de werkelijkheid van het blootgelegde eiland.
- Het respecteren van je sponsors topografische vermoedens, al vergt dit een licht afbuigen van de werkelijkheid.
- Het claimen van regio's om er onderzoeksstations op te richten.

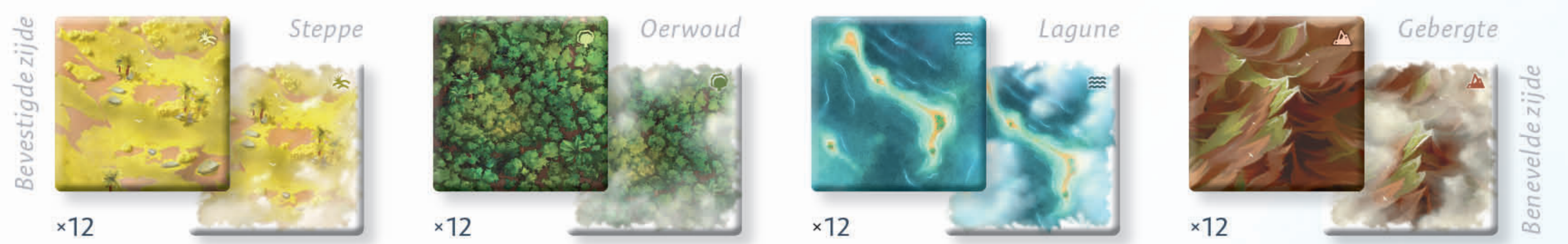
Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste 🌟.

INHOUD

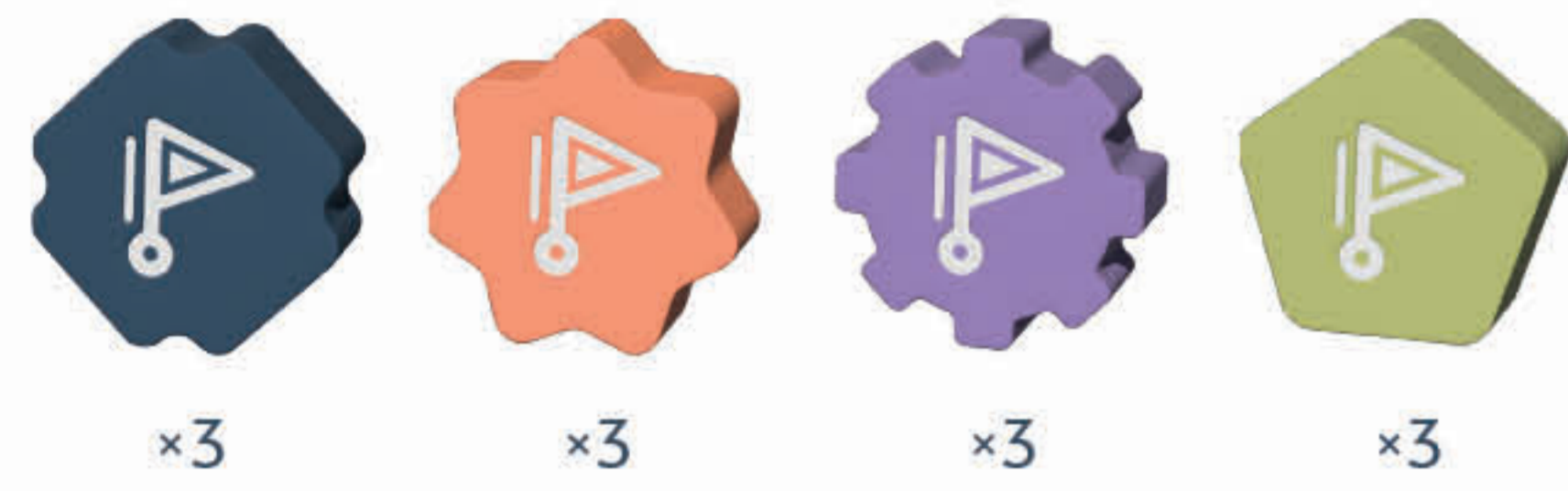
Cartograaf meeples



Terreintegels



Claim markers



Schets kaarten



Vermoedens kaarten



Karakter kaarten



Scoreblok



Perkamentsborden



Otoma kaarten (Solo Mode)



Startspelerfiche



Eilandbord



Spelregelboek

×1

1 Plaats het **eilandbord** in het midden van de tafel.

2 Afhankelijk van het aantal spelers leg je één of meer **jungle tegels, bevestigde zijde zichtbaar**, als volgt (hun relatieve positie ten opzichte van het strand is belangrijk):



2 spelers



3 spelers



4 spelers

3 Leg de stapels met **terreintegels**, benevelde zijde zichtbaar, op hun respectievelijke plaatsen op het eilandbord. Gebruik alle resterende tegels. Deze stapels vormen een algemene voorraad.

4 Schud de **vermoedens kaarten** en geef er 4 aan elke speler. Bekijk de 4 kaarten en houd er 2 voor dit spel. Hou ze gedekt - je mag je eigen kaarten altijd bekijken - en verwijder de resterende 2 kaarten uit het spel zonder ze te laten zien aan de andere spelers.

JE EERSTE SPEL SPELEN?

Om de start te vergemakkelijken geef je elke speler een paar vermoedenskaarten met dezelfde letter (A, B, C of D). Hou gewoon de 2 kaarten die je gedeeld krijgt.

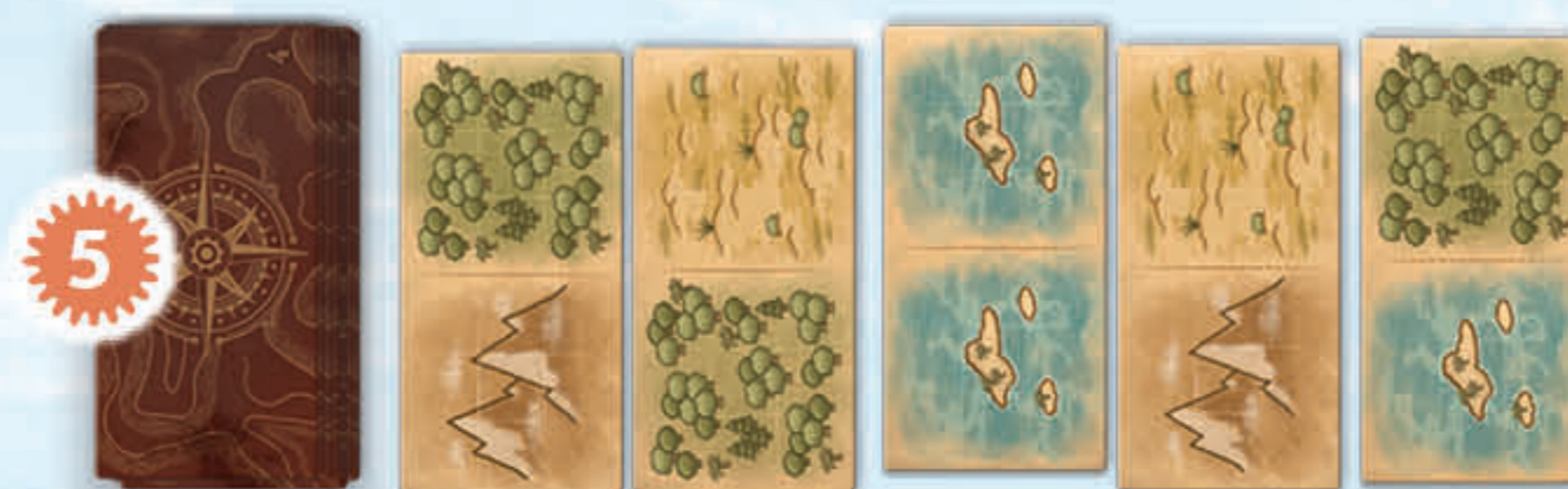
5 Verwijder de **Schets kaarten** voor een spelersaantal (achterkant, hoek rechtsonder) hoger dan het aantal spelers uit het spel. Vorm met de resterende schetskaarten een gedekte trekstapel die je naast het eilandbord plaatst. Leg de eerste 5 kaarten als een open vitrine klaar.

6 Elke speler kiest een kleur en legt de volgende materialen in die kleur in zijn speelgebied:

- 1 karakter kaart** (gebruik de zijde zonder sextant in de rechteronder hoek).
- 1 perkamentbord** identiek georiënteerd als het eilandbord.
- 1 Cartograaf meeple**.
- 3 Claim markers** (plaats ze op je perkamentbord).

7 Geef de startspelerfiche aan een willekeurige speler.

Voorbeeld van een spelvoorbereiding voor 2 spelers:





Een spel **Maps of Misterra** loopt over een variabel aantal ronden. Tijdens een ronde spelen de spelers beurtelings in de richting van de klok.

Je beurt spelen

Je speelbeurt is opgedeeld in **twee** halve dagen van de expeditie, elk deel bevat de volgende drie fasen: **Bewegen**, daarna **Kies een schetskaart** en tenslotte **In kaart brengen of Claimen**.

EEN HALVE DAG VAN DE EXPEDITIE SPELEN

1 BEWEGEN (OPTIONEEL)

Verschillende cartograaf meeple kunnen op dezelfde locatie staan.

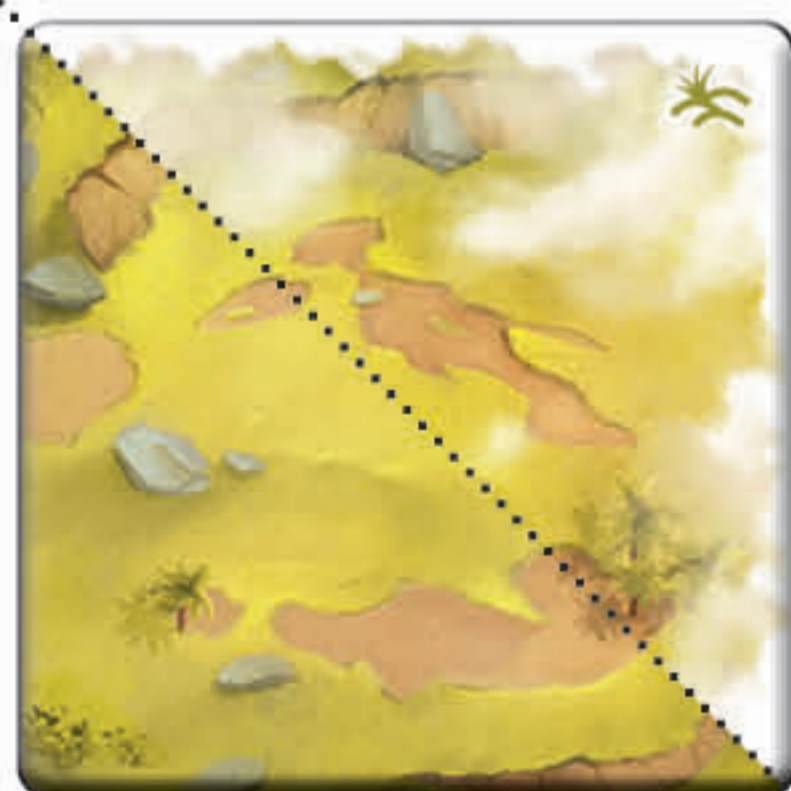
Je mag je cartograaf meeple enkel **orthogonaal** bewegen (niet diagonaal). Je beweegt één veld per keer over het eilandbord, tot je landt op **ofwel een strandveld of een veld waarop een terreintegel ligt**. Je kan niet bewegen naar lege plaatsen (met uitzondering van de strandvelden die **altijd** leeg zijn).

AAN HET BEGIN VAN HET SPEL

Tijdens de eerste halve dag van je eerste beurt, **moet** je jouw Cartograaf meeple op een strandveld plaatsen; dit is je volledige *Beweeg* fase voor deze halve dag. Voor het vervolg van het spel is deze fase optioneel.

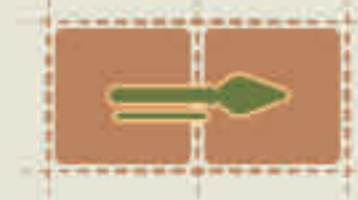


Elk type van terrein op de tegels – onafhankelijk van de zichtbare zijde (Beneveld of Bevestigd) – heeft zijn eigen effect, toepasbaar als je cartograaf meeple er op staat. Strand heeft echter geen effect.

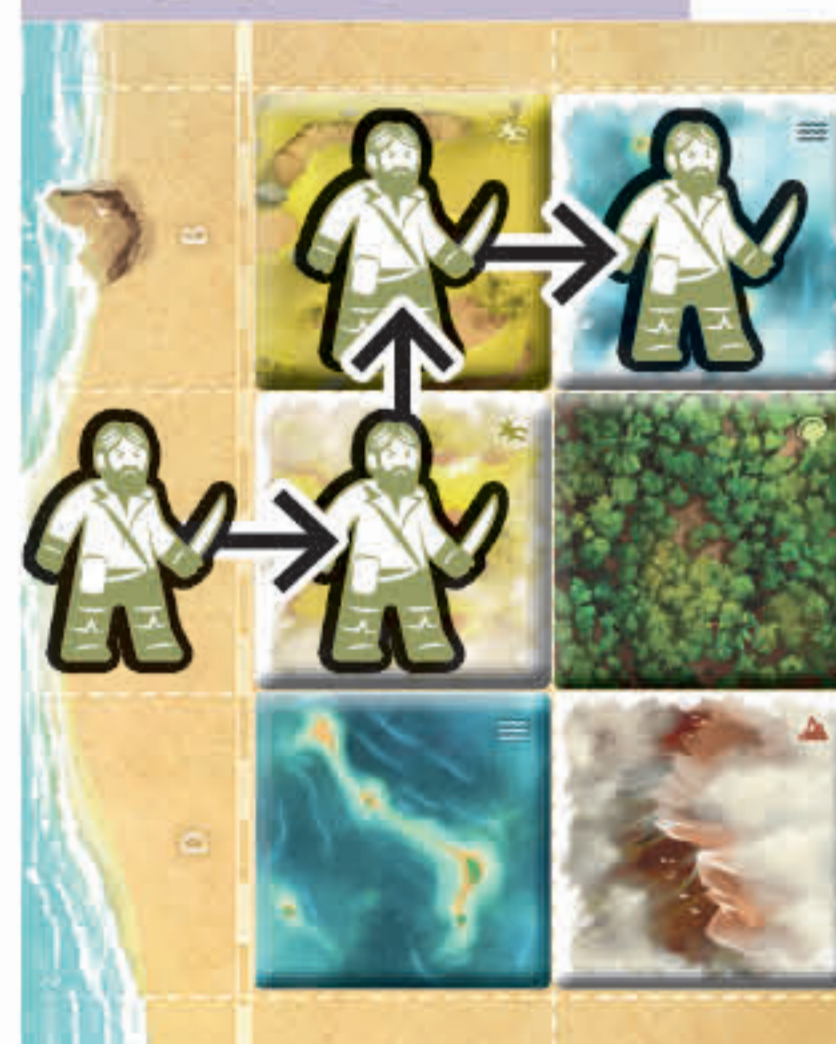


STEPPE EFFECT OPTIONEEL EFFECT

Trigger: Wanneer je jouw Cartograaf meeple erop plaatst. De steppe laat je toe om je cartograaf meeple onmiddellijk naar een **aangrenzend** veld te verplaatsen. Daarna trigger je ook het effect van het nieuwe veld.



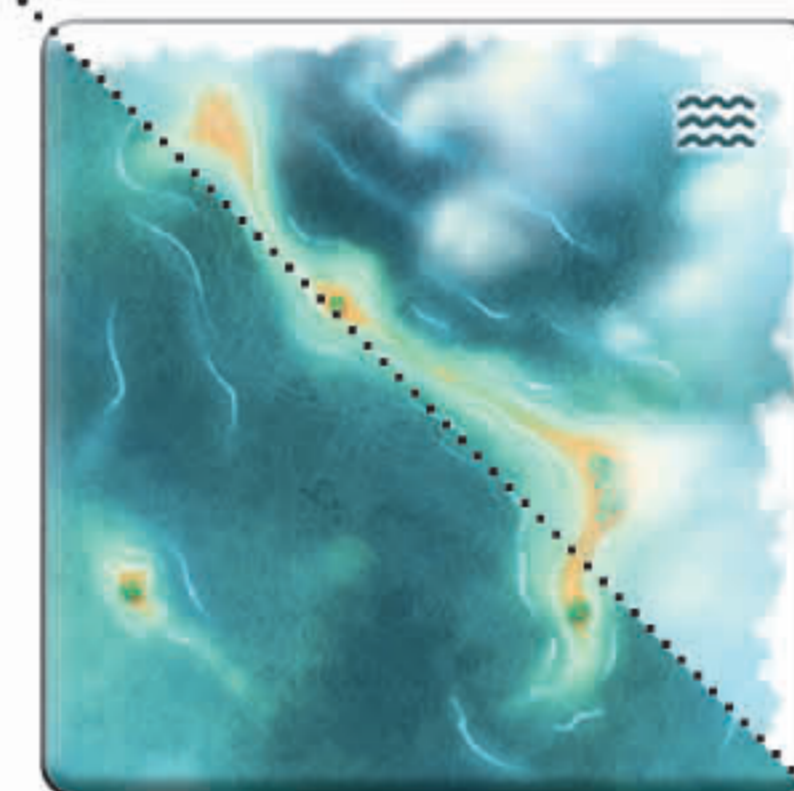
VOORBEELD



Je beweegt naar een steppetegel, dit effect laat je toe om naar een aangrenzend veld te bewegen. Je kiest ervoor om naar een andere steppetegel te bewegen, die je weer toelaat om naar een aangrenzend veld te bewegen. Van hieruit kies je ervoor om naar de lagune te bewegen (welk effect je ook mag uitvoeren (zie volgende kolom). Merk op dat elk effect wordt uitgevoerd, onafhankelijk van de zichtbare (Beneveld of Bevestigd) zijde!

2 KIES EEN SCHETSKAART (VERPLICHT)

Je **moet** een schetskaart uit de vitrine kiezen. Vul de vitrine nog niet aan.



LAGUNE EFFECT

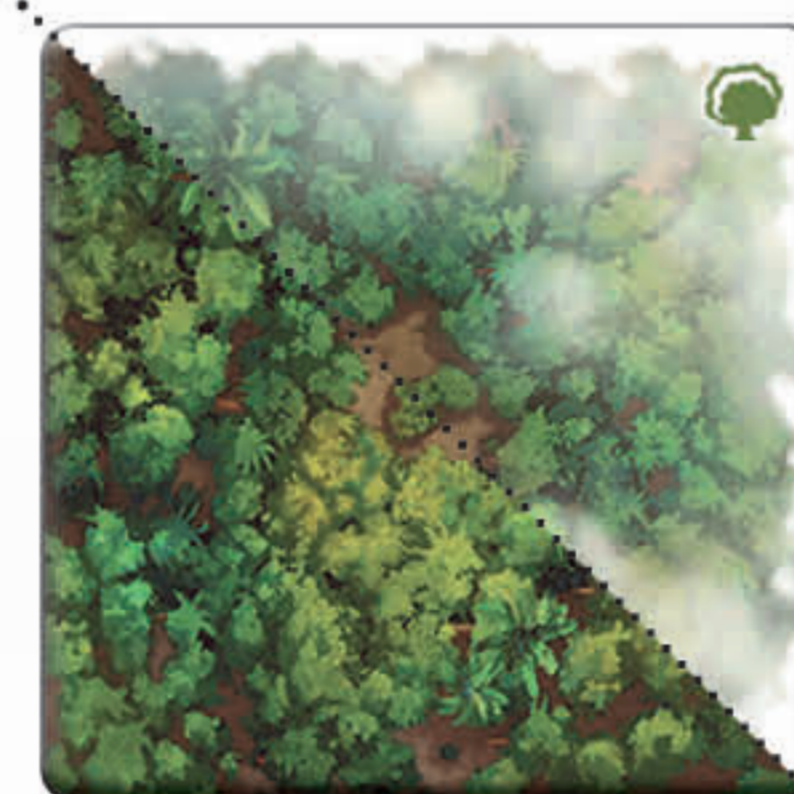
OPTIONEEL EFFECT

Trigger: Voor het kiezen van een schetskaart.

De lagune laat je toe om een schetskaart uit de vitrine af te leggen en **onder** de trekstapel te stoppen, trek daarna een nieuwe kaart en vervang de afgelegde kaart. Daarna kies je pas je schetskaart voor deze halve dag.



3 IN KAART BRENGEN OF CLAIMEN (OPTIONEEL)



JUNGLE EFFECT

VERPLICHT EFFECT

Trigger: Tijdens het spelen van de derde fase.

De jungle voorkomt dat je In kaart kan brengen; je enige optie is *Claimen* (of niets doen).

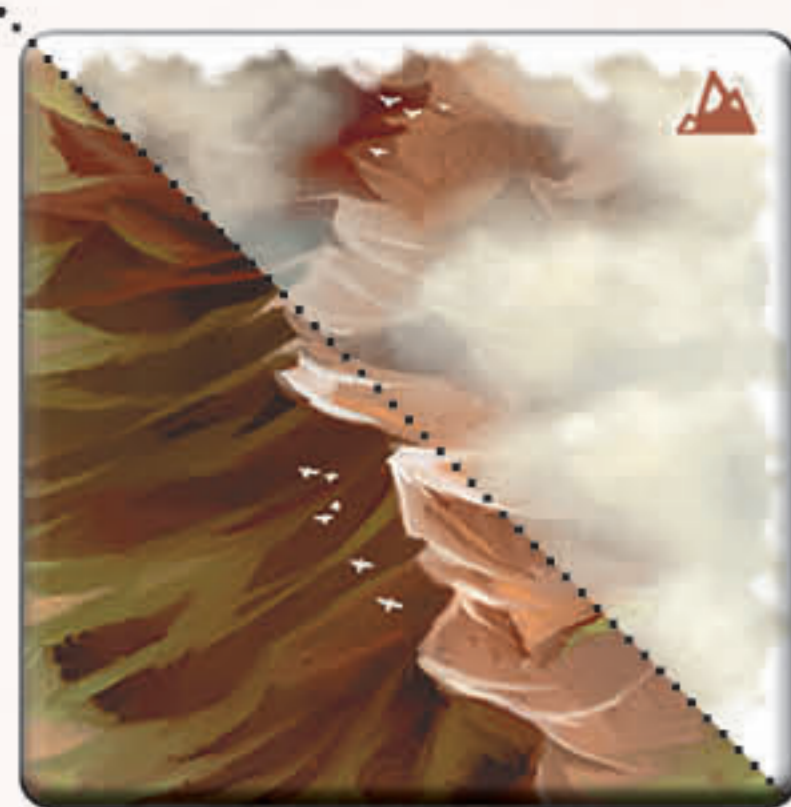


In kaart brengen

Plaats de gekozen schetskaart **op jouw perkamentbord**:

- ☀ De kaart moet twee volledige Perkamentvelden bedekken.
- ☀ Ten minste de helft van de kaart moet geplaatst worden op een veld dat je cartograaf meeple kan "zien" volgens zijn positie **op het eilandbord**. Je cartograaf meeple kan de volgende 5 velden "zien": het veld onder hem en elk orthogonaal aangrenzend veld (zie illustratie rechts).
- ☀ Je kan de kaart in elke orthogonale richting plaatsen op lege velden **of kaarten afdekken op reeds bedekte velden**. Er is geen limiet op het aantal kaarten dat je op een veld kan stapelen.
- ☀ **De samenstelling van terreintypes afgebeeld op je perkamentbord mag verschillen van dat van het eilandbord.**





GEBERGTE EFFECT

OPTIONEEL EFFECT

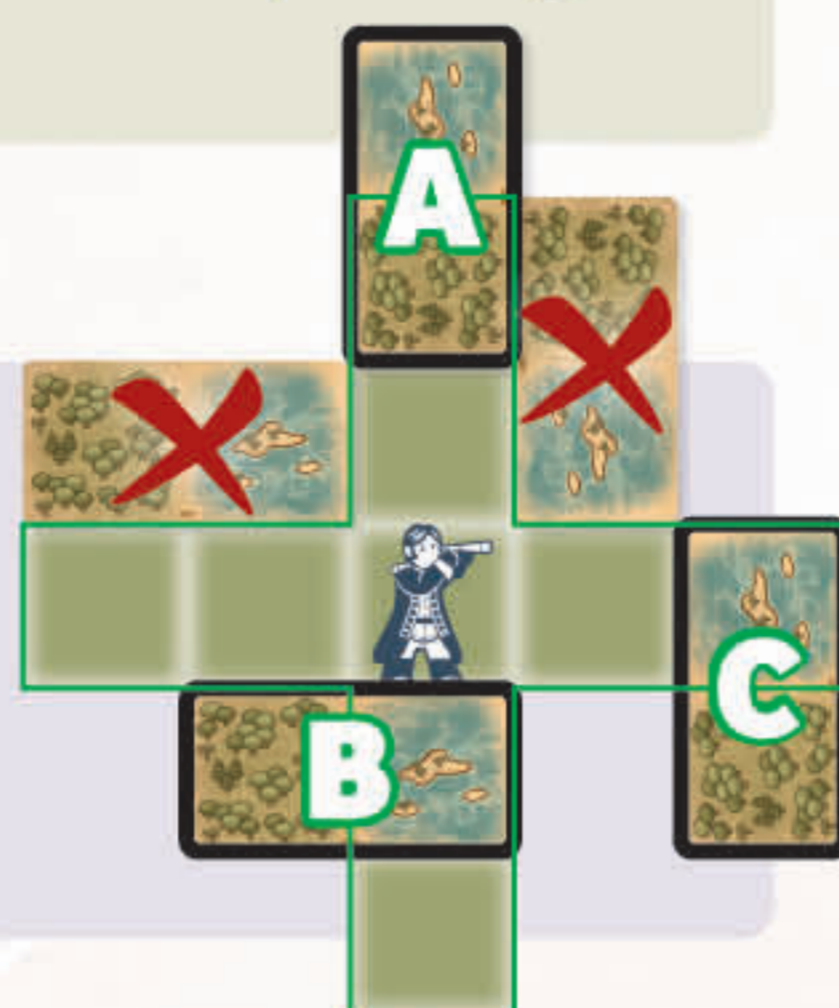
Trigger: Wanneer je een schetskaart plaatst.

Het gebergte stelt je cartograaf meeple in staat om orthogonaal één veld verder te kijken, en dus je schetskaart een veld verder weg te plaatsen (zie volgend voorbeeld).



VOORBEELD

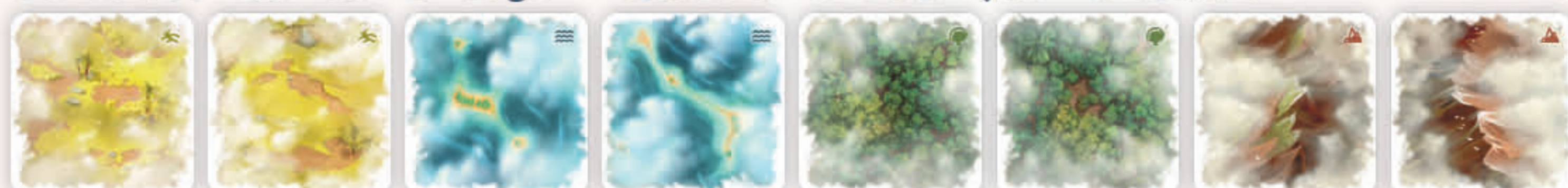
De twee schetskaarten met een **X** kunnen niet op deze manier geplaatst worden omdat ze geen veld bezetten dat de cartograaf meeple op het gebergte kan zien. De andere drie kaarten (A, B & C) daarentegen bezetten wel geldige posities.



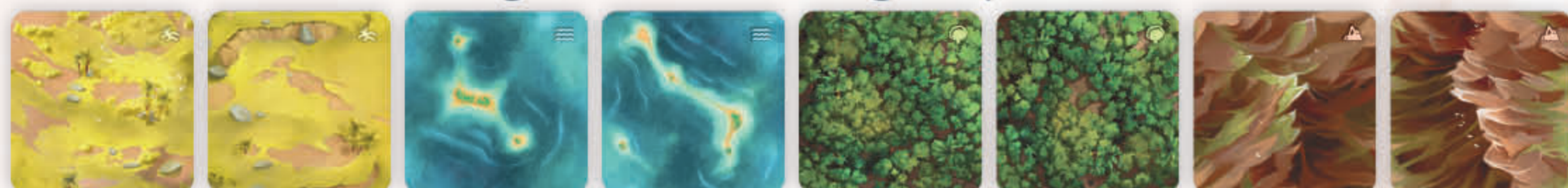
Elk veld op het eilandbord kan in één van volgende drie statussen verkeren:

Leeg.

Bezet door een terreintegel met de **Benevelde zijde** zichtbaar.



Bezet door een terreintegel met de **Bevestigde zijde** zichtbaar.



Nadat je een schetskaart op je perkamentbord hebt geplaatst, **moet** je de corresponderende twee velden op het **eilandbord** updaten. Doorloop de volgende stappen voor elk van de twee velden:

Indien het eilandveld leeg is: Plaats een terreintegel overeenkomstig met de schetskaart, **Benevelde zijde** zichtbaar.

Indien het eilandveld al een terreintegel bevat met de **Benevelde zijde zichtbaar...**

➔ **...die overeenkomt met het veld op de schetskaart:**

Draai de tegel om naar de **Bevestigde zijde**.

➔ **...die verschilt met het veld van de schetskaart:**

Vervang de tegel door diegene die overeenkomt met de schetskaart, **Benevelde zijde** zichtbaar. Leg de vervangen tegel terug in de algemene voorraad.

Indien het eilandveld reeds een terreintegel bevat met de **Bevestigde zijde zichtbaar:** Er gebeurt niets; **Een tegel op de bevestigde zijde wordt nooit vervangen.**

Uitzonderlijke situatie: Wanneer de generale voorraad geen tegels meer van een bepaald type terreintegels heeft, is er geen effect op het eilandbord, als er een schetskaart wordt gespeeld met dit terreintype. Zo gauw er terug tegels op voorraad zijn, kan dit terreintype op gespeelde kaarten het eilandbord terug beïnvloeden, zoals voordien.

OPMERKING

Om een terreintegel op het eilandbord te bevestigen moet het veld twee keer na elkaar identiek in kaart worden gebracht, ofwel door dezelfde speler of door twee verschillende spelers.

Het in kaart brengen zou een waarheidsgetrouwe weergave van een gebied moeten zijn, maar het reflecteert ook de keuzes en veronderstellingen van de cartografen. Fouten zijn frequent en kennis over een locatie wordt preciezer naar gelang herhaaldelijke observaties.

Claimen

Indien je deze halve dag geen In kaart brengen actie hebt uitgevoerd, dan mag je de **Claimen** actie uitvoeren in de regio van je cartograaf meeple.

Een regio is een orthogonaal aangrenzende groep van terreintegels van hetzelfde type, **waarvan er minstens één is bevestigd**. Een geïsoleerde bevestigde terreintegel geldt als een regio op zichzelf.

Om te claimen doorloop je volgende stappen:

- Leg** de schetskaart af die je in de tweede fase koos; deze is uit het spel.
- Plaats één van je resterende claim markers** op het veld van je cartograaf meeple, de volgende regels volgend:
 - ➔ Je cartograaf meeple moet op een terreintegel staan met de **Bevestigde zijde** zichtbaar.
 - ➔ Elke regio die je claimt moet van een **verschillend type** zijn (**Voorbeeld: je kan geen twee regio's claimen van Steppe tegels**).
 - ➔ Je kan geen regio claimen **die iemand anders al heeft geclaimd**.
 - ➔ Elke speler kan slechts een totaal van **drie regio's** claimen.
 - ➔ Je **kan geen** Claim marker **verplaatsen** eens deze op het eilandbord is geplaatst.



OPMERKING

Eens je een regio hebt geclaimd, probeer je deze te vergroten zodat je er meer  voor scoort.

Veranderingen op het eilandbord kunnen twee regio's van hetzelfde type, geclaimd door verschillende spelers, met elkaar verbinden. Los deze situatie op tijdens de eindwaardering van het spel: **Geen** van deze spelers met claims in deze "gecontesteerde" regio scoort  voor de grote, ééngemaakte regio.



Indien je noch In kaart hebt gebracht noch geclaimd tijdens deze halve dag (eigen keuze of gedwongen), leg de schetskaart die je in de tweede fase koos af; deze is uit het spel.

Denk er aan om twee halve dagen te spelen tijdens je beurt!

Einde van je beurt

Nadat je **twee** halve dagen expeditie hebt uitgevoerd, liggen er nog slechts 3 schetskaarten in de vitrine. Voeg er 2 toe om de vitrine terug aan te vullen tot 5 openliggende kaarten. De volgende speler met de klok mee voert nu zijn twee halve dagen expeditie uit. Indien de trekstapel schetskaarten uitgeput is (uitzonderlijk), speel je enkel verder met de schetskaarten in de vitrine.

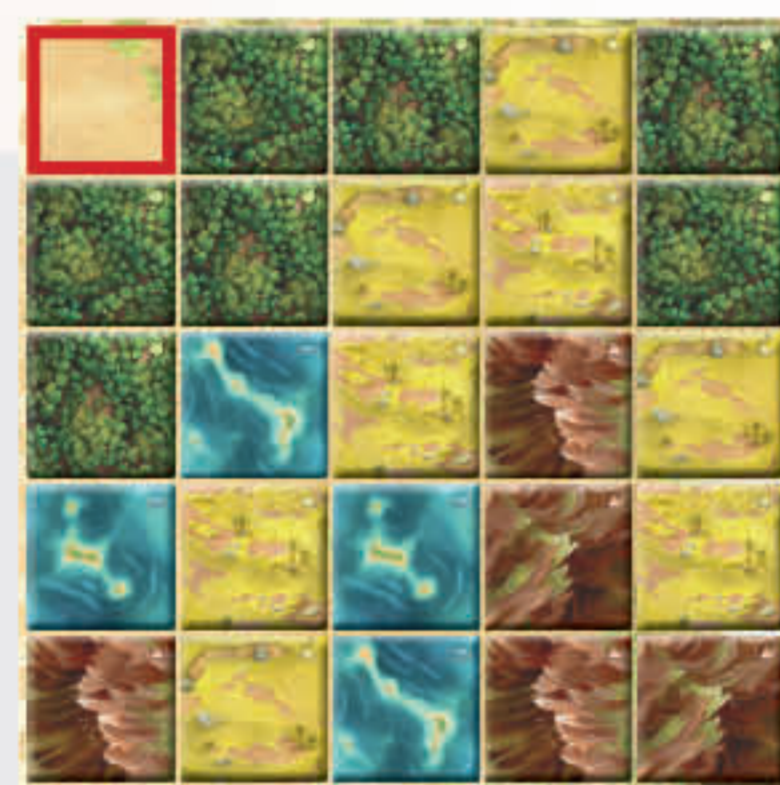
EINDE VAN HET SPEL

Indien, **aan het einde van je volledige beurt**, aan minstens één van de volgende condities is voldaan, wordt het einde van het spel getriggerd:

- ☀ Alle velden op het eilandbord bevatten **Bevestigde terreintegels**.

OPMERKING

In sommige uitzonderlijke situaties, door het effect van naburige Bevestigde jungletegels, blijven er enkel lege velden over die niet in kaart te brengen zijn. Indien dit het geval is, triggert dit toch het einde van het spel.



Je kan niet bewegen naar lege plaatsen en de jungle voorkomt dat je in kaart kan brengen.

- ☀ Er zijn geen schetskaarten meer beschikbaar: de trekstapel is leeg en er zijn geen kaarten meer in de vitrine.
- ☀ Je hebt alle velden op je perkamentbord bedekt. Beëindig de huidige ronde zodat alle spelers hetzelfde aantal beurten heeft gehad, tel daarna de ☀.

De prestigepunten optellen

Alvorens de ☀ te tellen, **verwijder** de volgende zaken van het eilandbord:

- Alle terreintegels met de **Benevelde zijde** zichtbaar.
- Alle claim markers die hun regio met één of meer andere claim markers delen. Ze scoren geen ☀.

Tel nu de ☀ op het scoreblokje. Scoor ☀ in de volgende categorieën:

- ☀ **De waarheidsgetrouwheid van je perkamentbord aan het eilandbord:** **+2** ☀ voor elke perkamentveld dat hetzelfde type terrein herbergt als het eilandbord op dat overeenkomstige veld (lege velden tellen niet mee).
- ☀ **Vervollediging van je perkamentbord:** **-1** ☀ voor elk leeg perkamentveld.
- ☀ **Je twee vermoedenskaarten:** Ze **leveren** jou ☀ op afhankelijk van je **perkamentbord**, onafhankelijk van de waarheidsgetrouwheid aan het eilandbord.
- ☀ **Elke regio die je nog geclaimd hebt:** **+2** ☀ per tegel waaruit de regio bestaat.

De speler met de hoogste score wint het spel. Bij gelijkstand, wint de speler met de meeste ☀ voor de waarheidsgetrouwheid van zijn perkamentbord in vergelijking met het eilandbord. Indien nog steeds een gelijke stand, delen de betrokken speler de overwinning.

De sponsors van deze dure expedities willen hun eigen hypothesen bewijzen door observaties. Hun vermoedens bekrachtigen zou je carrière kunnen helpen ... al gaat dit ten koste van je integriteit...?

VARIANT: MEESTER CARTOGRAFEN

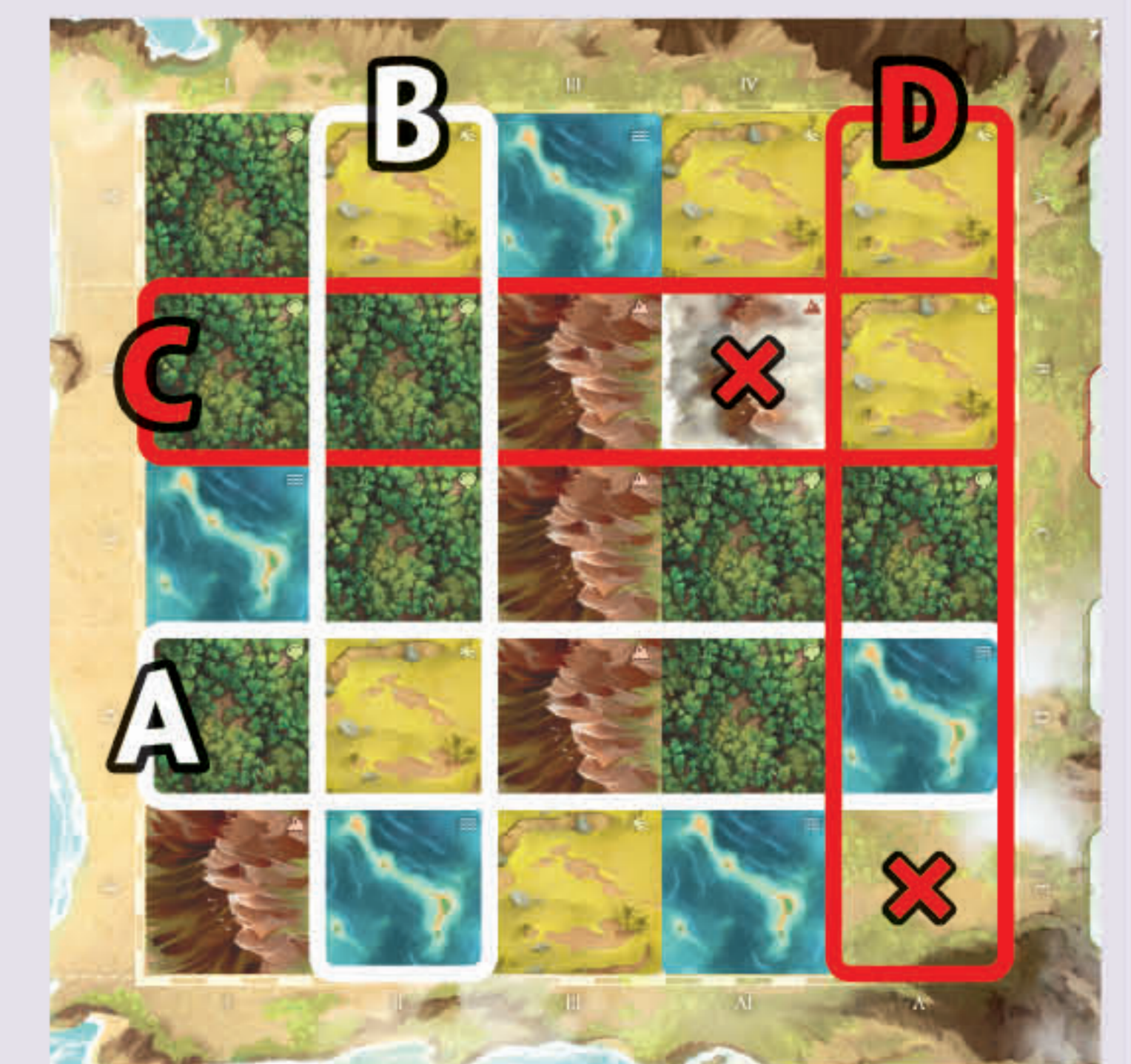
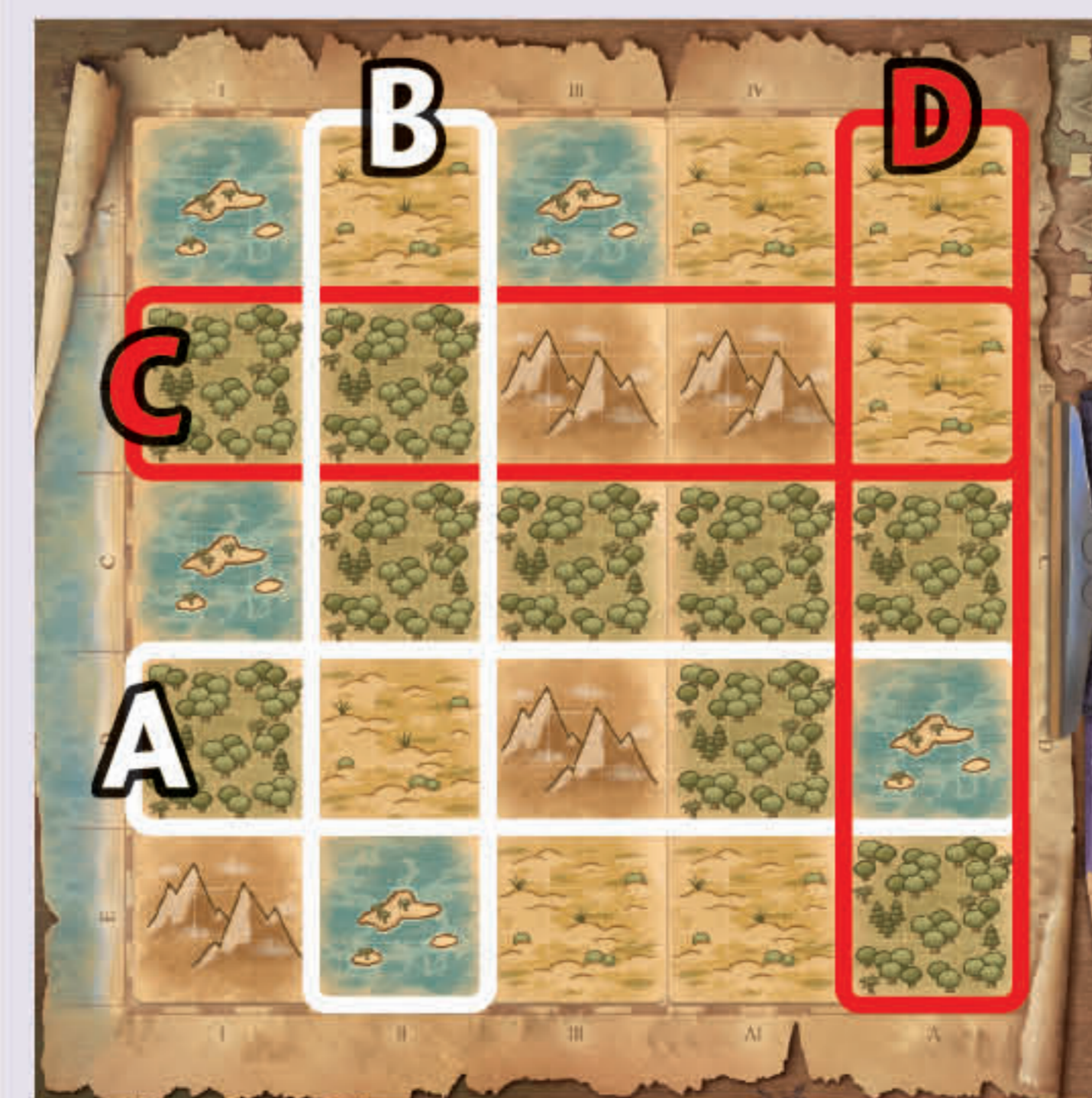
Deze variant is voor doorwinterde cartografen die hun verkenning willen verhogen. Om deze variant te spelen, gebruiken de spelers de achterkant van hun karakterkaart (de zijde met een sextant in de rechteronderhoek).



Aan het einde van het spel, wanneer je de ☀ optelt, win je **+3** extra ☀ voor elke rij en kolom op je perkamentbord **die volledig in kaart is gebracht en volledig waarheidsgetrouw is** aan dezelfde **5 Bevestigde** terreintegel op het eilandbord (indien er nog een leeg veld tussen zit, ontvang je geen +3 ☀).

VOORBEELD

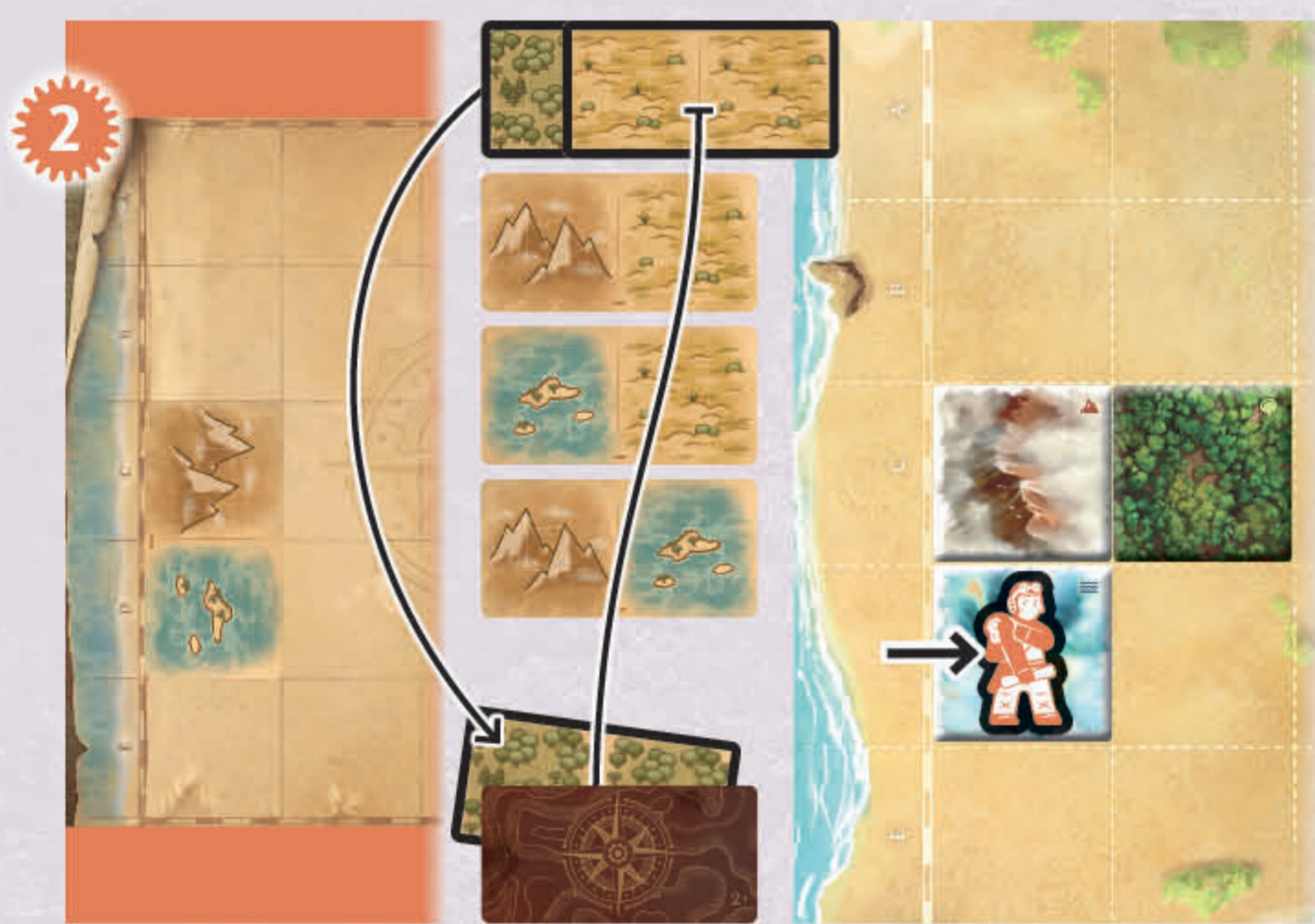
Rij **A** en kolom **B** van je perkamentbord komen perfect overeen met het eilandbord (2x **+3** ☀). Rij **C** komt overeen, maar de gebergte tegel is nog beneveld en werd voor de waardering verwijderd; kolom **D** op het eilandbord heeft een leeg veld, ook hier valt niets te rapen. Dus, noch voor C, noch voor D ontvang je +3 ☀... noch voor de andere rijen en kolommen die niet volledig waarheidsgetrouw zijn. Je krijgt deze bonus enkel voor A en B.



VOORBEELD VAN TWEE VOLLEDIGE RONDEN



1 **Cassandra** plaats haar meeple op het strand voor haar eerste beweging in het spel, daarna brengt ze dit veld voor haar in kaart en - omdat de schetskaart 2 velden bedekt - ook het aangrenzend veld. Ze neemt een schetskaart uit de vitrine en plaats deze op haar perkamentbord. Daarna plaatst ze de 2 overeenkomstige terreintegels uit de algemene voorraad en legt ze op dezelfde velden op het eilandbord met de benevelde zijde zichtbaar. Haar eerste halve dag is afgewerkt.



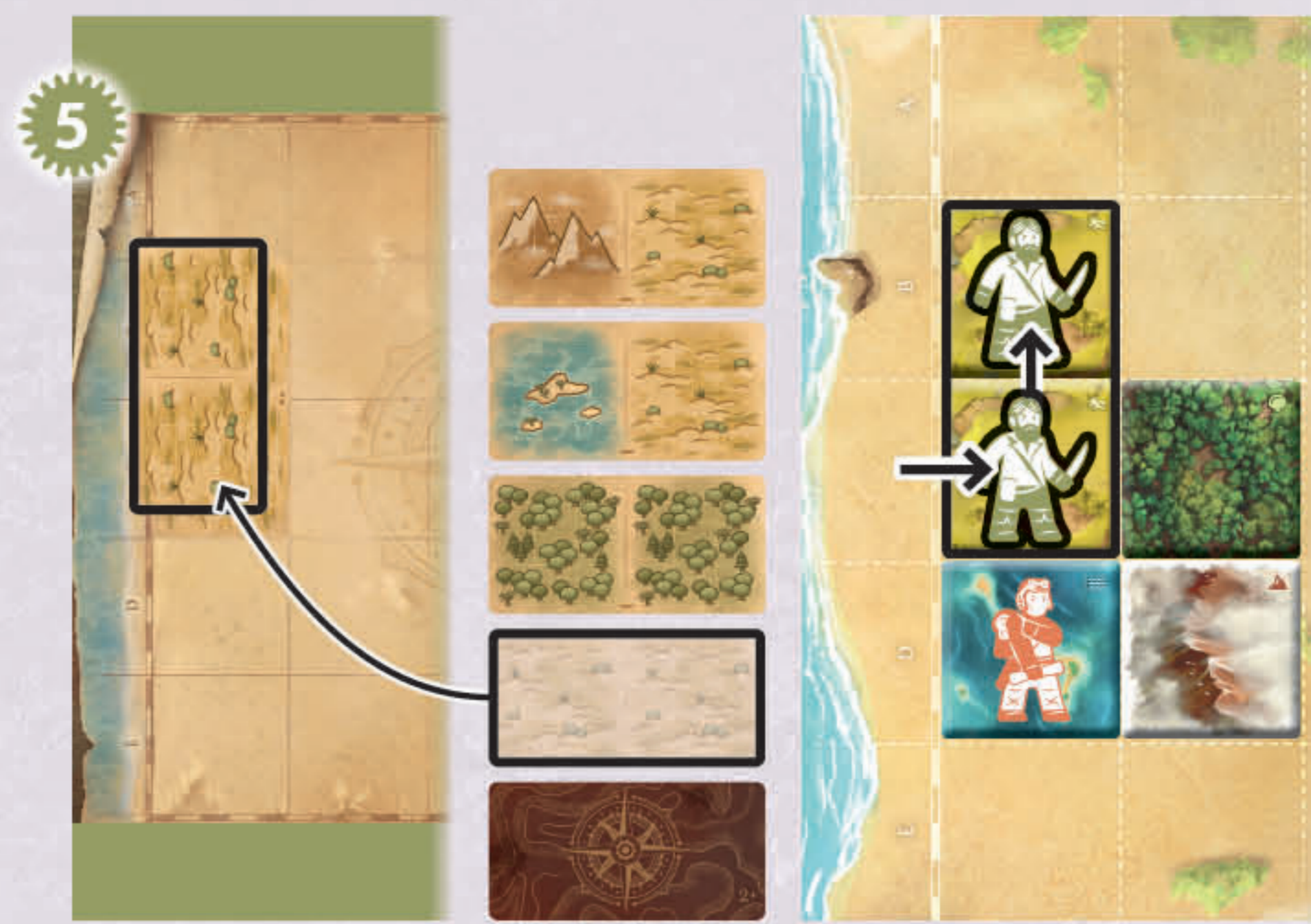
2 **Cassandra** begint haar tweede dagdeel. Ze beweegt naar de lagunetegel en gebruikt het effect: ze stopt een schetskaart uit de vitrine **onder** de trekstapel en leg een nieuwe kaart van de trekstapel open.



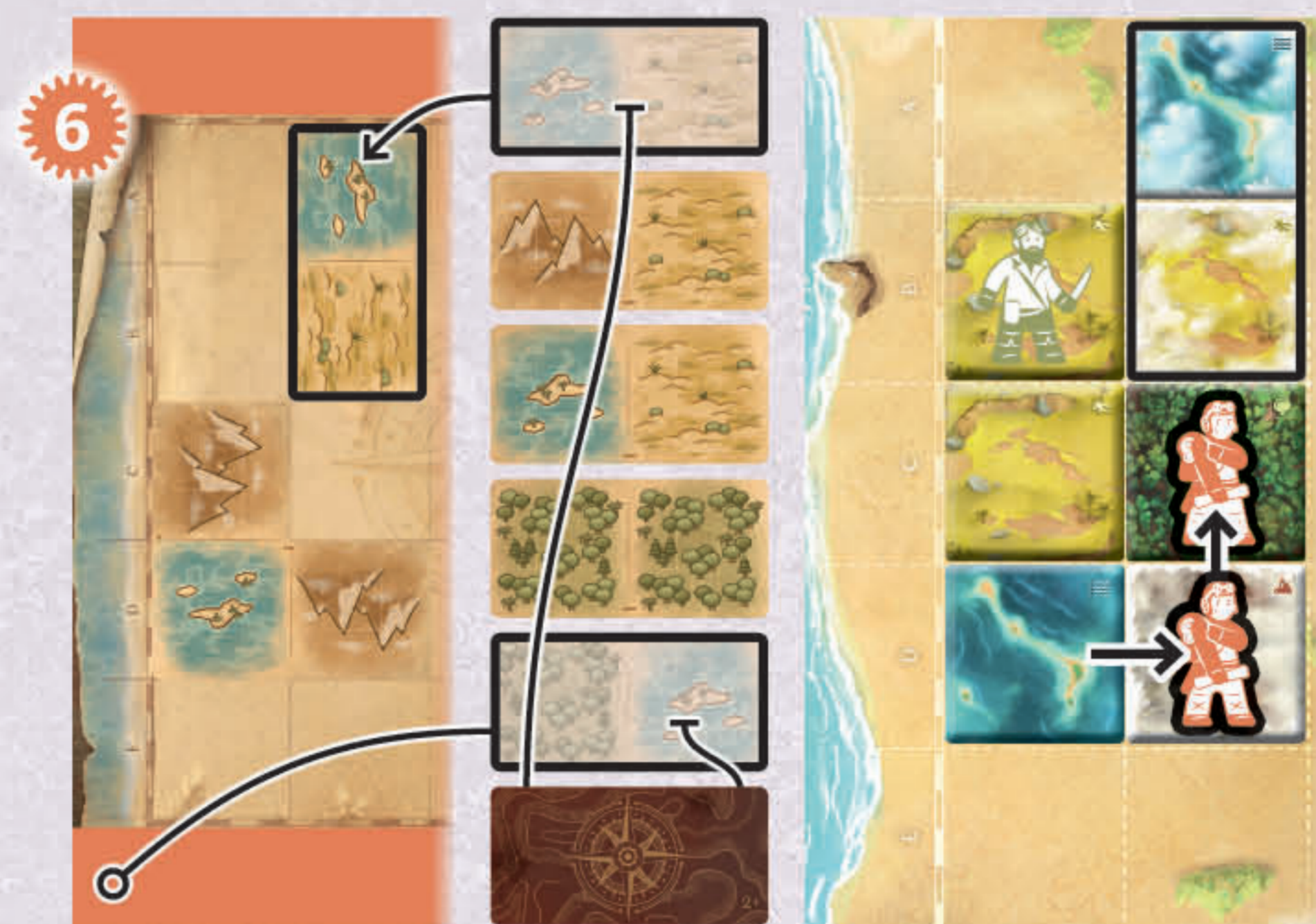
3 **Cassandra** brengt dit opnieuw in kaart. Door een schetskaart uit de vitrine op haar perkamentbord te leggen, bedekt ze het laguneveld met een andere lagune; dit bevestigt het benevelde laguneveld op het eilandbord en daarom draait ze de tegel nu op de Bevestigde zijde. **Cassandra's** beurt is nu afgelopen, ze voegt nog 2 extra kaarten toe aan de vitrine zodat er terug 5 openliggen. Het is nu de beurt aan Elliott.



4 **Elliott** plaatst zijn meeple op het strand voor zijn eerste beweging in het spel, daarna brengt hij dit veld in kaart door een schetskaart te spelen die 2 steppelvelden toont. Merk op dat de benevelde gebergte tegel die **Cassandra** plaatste vervangen wordt door een benevelde steppetegel.



5 Voor zijn tweede halve dag beweegt **Elliott**, gebruikt het effect van het steppeveld waarop hij landt en beweegt hij een extra veld. Daarna besluit hij om dit terug in kaart te brengen en gebruikt een schetskaart identiek aan de eerste. Door deze op de voorgaande kaart te plaatsen, bevestigt hij beide steppetegels.



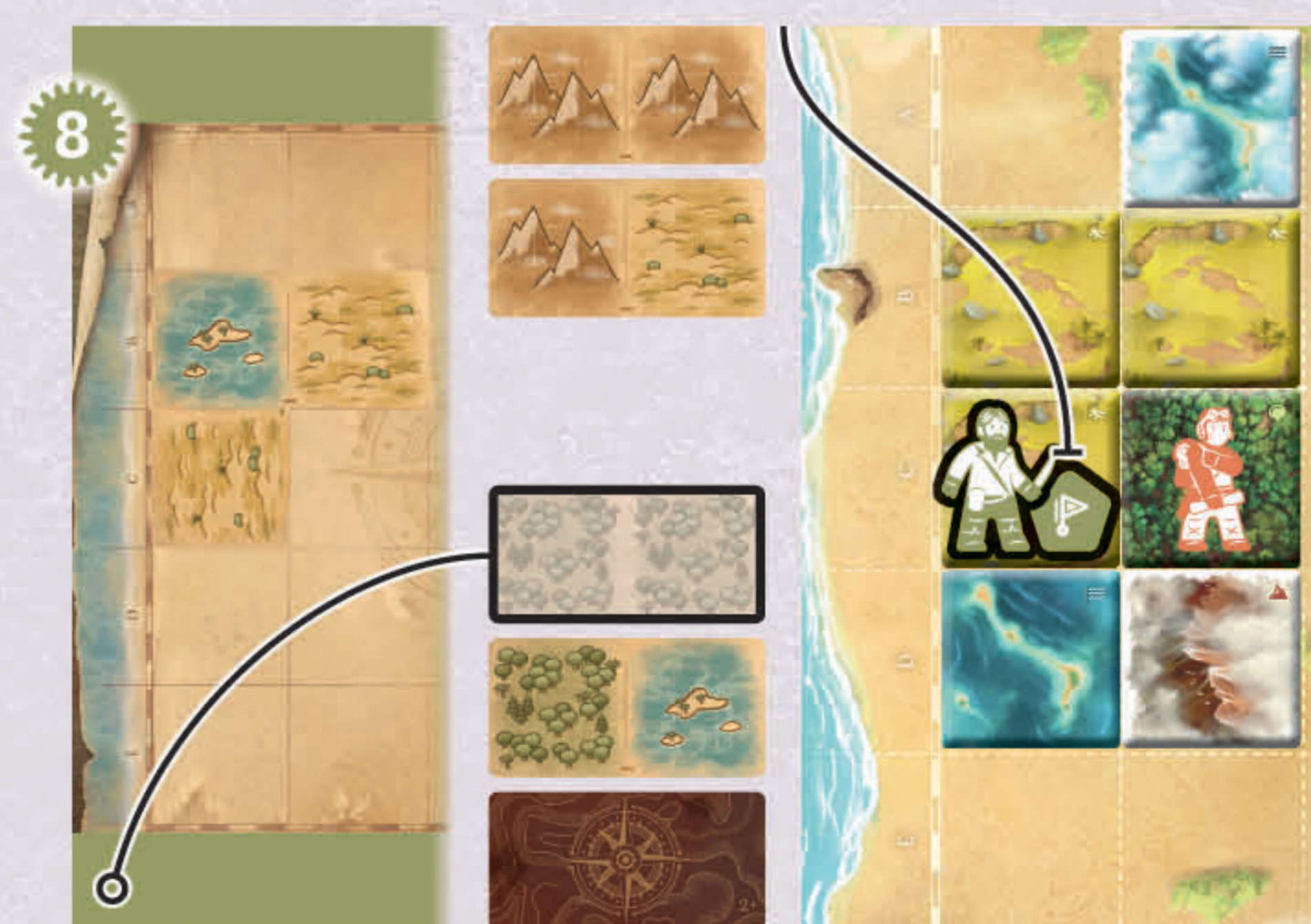
De eerste ronde is afgewerkt.

6 **Cassandra** beweegt naar het gebergte en gebruikt het effect om een veld in kaart te brengen dat zich één veld verder bevindt dan dat ze normaal zou kunnen doen.

Tijdens haar tweede dagdeel beweegt **Cassandra** naar de jungle en lijdt onder het effect: ze kan niets in kaart brengen. Ze beslist ook om niets te claimen en verwijdert haar schetskaart uit het spel.


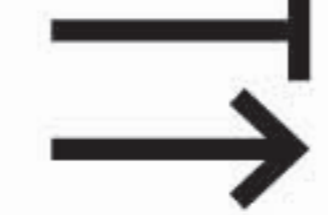




7 **Elliott** beweegt en brengt in kaart. Merk op dat de **bevestigde** steppetegel niet beïnvloed wordt door het laguneveld.



8 Voor zijn tweede dagdeel beweegt **Elliott** niet. Hij kiest en verwijdert een schetskaart en claimt de regio waar hij staat.

LEGENDE

-  Highlights de onderdelen waarop de focus ligt.
-  Een meeple of kaart komt in het spel.
-  Een meeple of kaart beweegt.
-  Een kaart wordt verwijderd uit het spel.

Je twee vermoedenskaarten stellen je in staat om te scoren  voor de schetskaarten op je perkamentbord.

BELANGRIJK

 Vermoedenskaarten...

- ...refereren **nooit** naar het eilandbord.
- ...**trekken zich niets** aan van de waarheidsgetrouwheid van je perkamentbord aan het eilandbord.

 Elk perkamentveld kan gebruikt worden voor je beide vermoedenskaarten.

DEFINITIE

Op je perkamentbord, een **zone** is een orthogonaal aangrenzende groep van terreinvelden van hetzelfde type op je perkamentbord; een zone kan bestaan uit één veld. (zoals de definitie van een regio het eilandbord.)

In de rechteronderhoek van elke vermoedenskaart toont een rood zegel:

 **Het 1x symbool** wanneer je de kaart **slechts één keer** kan scoren. 


 **Het ∞ symbool** wanneer je de kaart **zo vaak als mogelijk** kan scoren. 



Score voor elke zone van het afgebeelde type afhankelijk van de grootte (minimaal 3 velden).

Voorbeeld: A = 5 ,
B = 2 , C = 2 



Score afhankelijk van het aantal perkamentvelden van het aangegeven type aan de rand van je bord (minimaal 4 velden). Elk veld boven de 8 is 1  waard.

Voorbeeld: 14  + 2 



Score voor elke volledige rij velden **loodrecht** op het strand dat alle vier de terreintypes bevat.

Voorbeeld: 3 x 4 



Score voor elke volledige kolom velden **evenwijdig** aan het strand dat alle vier de terreintypes bevat.

Voorbeeld: 2 x 4 



Score voor elke volledige rij velden **loodrecht** op het strand dat slechts één terreintype bevat.

Voorbeeld: 3 x 5 



Score voor elke volledige kolom velden **evenwijdig** aan het strand dat slechts één terreintype bevat.

Voorbeeld: 4 x 5 



Score voor het aantal terreinvelden van het aangegeven type in het midden die niet grenzen aan velden van het terreintype met een . Elk veld boven de 7 is 1  waard.

Voorbeeld: 12  + 2 

17

| | | |
|------|---|----|
| 4 x | → | 4 |
| 6 x | → | 10 |
| 8 x | → | 15 |
| 10 x | → | 20 |

Scoor voor je grootste zone.
Indien meerdere zones
in aanmerking komen,
scoor je er slechts één.



Voorbeeld: 10

22

3 /

Scoor voor het aantal
perkamentvelden van
het terreintype waarvan
je er **het minste hebt**
op je perkamentbord.
Bij gelijkstand, scoor je
er slechts één.



Voorbeeld: 3 x 3

18

| | | |
|-----|---|----|
| 2 x | → | 6 |
| 3 x | → | 10 |
| 4 x | → | 18 |
| 5 x | → | 25 |
| 6 x | → | 30 |

Scoor voor je kleinste zone.
Indien meerdere zones
in aanmerking komen, scoor
je er slechts één.



Voorbeeld: 30

23

| | | |
|-----|---|----|
| 3 x | → | 5 |
| 4 x | → | 8 |
| 5 x | → | 12 |
| 6 x | → | 18 |

Scoor voor het aantal sets
van alle 4 de terreintypes.
De velden moeten niet
aangrenzend zijn.



Voorbeeld: 8

19

| | | |
|------|---|----|
| 5 x | → | 3 |
| 8 x | → | 10 |
| 12 x | → | 15 |
| 16 x | → | 20 |
| 25 x | → | 30 |

Scoor voor het aantal zones,
bestaande uit exact 1 veld.



Voorbeeld: 15

Scoor voor het voorkomen van het afgebeelde patroon
op de vermoedenskaart. Elk perkamentveld kan in meerdere
samenstellingen van het patroon geteld worden.

20

| | | |
|------|---|----|
| 4 x | → | 6 |
| 6 x | → | 10 |
| 8 x | → | 15 |
| 10 x | → | 20 |
| 12 x | → | 25 |

Scoor voor het aantal zones,
bestaande uit exact 2 velden.



Voorbeeld: 10

24 25 26 27

5 / 5 / 5 / 5 /



Voorbeeld: 3 x 5

21

| | | |
|------|---|----|
| 8 x | → | 6 |
| 10 x | → | 9 |
| 12 x | → | 12 |
| 15 x | → | 18 |

Scoor voor het aantal
velden van het terreintype
waarvan je er het **meeste**
hebt. Bij gelijkstand,
scoor je er slechts één.



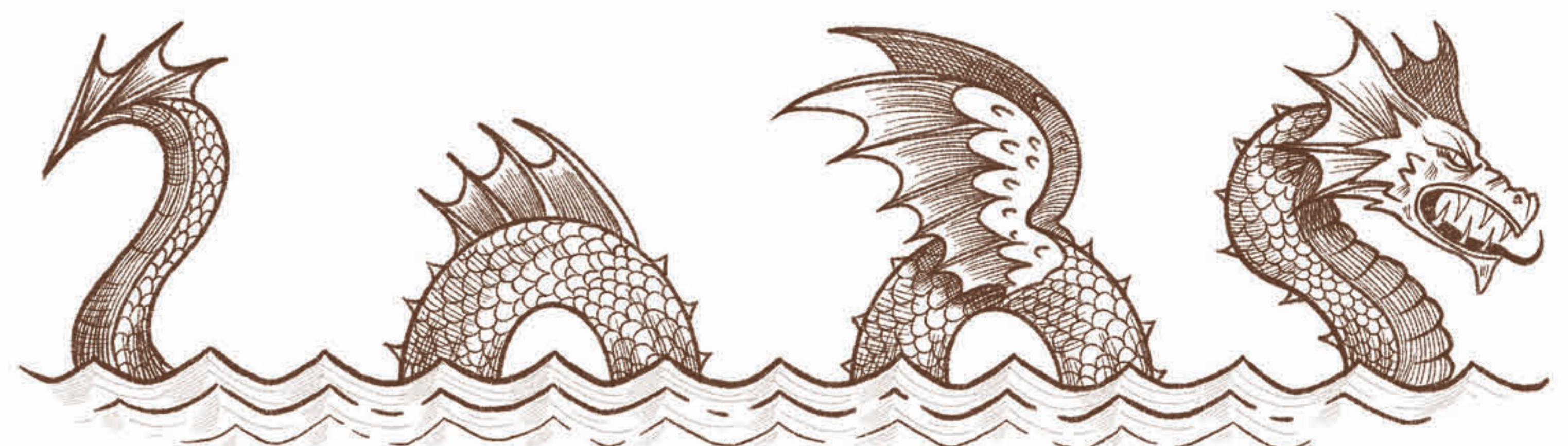
Voorbeeld: 12

28 29 30 31

8 / 8 / 8 / 8 /



Voorbeeld: 3 x 8





De Solo mode is vergelijkbaar met een 2-speler spel, maar je speelt tegen een geautomatiseerde tegenstander, genaamd "Otoma".

Extra materiaal

22 Otoma kaarten, waarvan de zijden terreinen en coördinaten aangeven. 3 van deze kaarten tonen ook een Claim symbool (🚩) bovenop de afgebeelde terreinen.



Voorkant: Achterkant:
Terreinzijde Coördinaat-
zijde

Spelvoorbereiding

Bereid een 2-speler spel voor, met volgende aanpassingen:

1. Kies een spelerskleur voor de Otoma; De Otoma gebruikt enkel 3 claim markers. Het resterende materiaal (cartograaf meeple, perkamentbord en karakterkaart) leg je terug in de doos. Daarnaast krijgt de Otoma ook geen vermoedenskaarten.
2. Verwijder 2 willekeurige **schetskaarten** uit het spel zonder ze te bekijken.
3. Vorm een stapel met **Otoma kaarten**, met de terreinzijde zichtbaar, als volgt:
 - ➡ **Stap 1:** Hou de 3 kaarten met het 🚩 op hun terreinzijde apart.
 - ➡ **Stap 2:** Verwijder 1 willekeurige solo kaart van de resterende 19 kaarten uit het spel. Verdeel de 18 overblijvende kaarten in 3 stapels van 6 kaarten.
 - ➡ **Stap 3:** Voeg 1 🚩 kaart toe aan elke stapel.
 - ➡ **Stap 4:** Schud de 3 stapels afzonderlijk, maar zorg ervoor dat de bovenste kaart van elke stapel geen kaart is met een 🚩.
 - ➡ **Stap 5:** Stapel deze 3 stapels, **zonder ze onderling te schudden**, tot één stapel met de terreinzijde zichtbaar. Leg de stapel klaar naast het speelbord.



Het spel spelen

Jij speelt als eerste, zoals gewoonlijk, met uitzondering dat je de vitrine niet aanvult; daarna speelt de Otoma.

OTOMA'S BEURT

Leg de 3 resterende schetskaarten uit de vitrine af, daarna speelt de Otoma **twee halve dagen** exploratie.

EEN HALVE DAG SPELEN

Draai de eerste kaart van de Otoma stapel open met de coördinaten zichtbaar. Deze kaart bepaalt op welke velden van het eilandbord de Otoma zijn acties zal uitvoeren. De bovenste kaart van de trekstapel geeft aan welke acties de Otoma zal uitvoeren op die velden.



Voer de aangegeven actie uit op elk veld met het overeenkomstig nummer (voer actie 1 uit op veld 1; actie 2 op veld 2). Op sommige kaarten staan er twee acties naast elkaar en /(...), dit betekent dat de Otoma enkel de tweede actie uitvoert als hij de eerste niet kan uitvoeren.

Bevestigen

Bekijk het eilandbord om te zien of er een terreintegel is op het aangegeven veld van de Otomakaart (coördinaten):



☀️ **Indien er geen terreintegel is, voer je de actie uit tussen de haakjes).**

☀️ **Indien er wel een terreintegel is...**

➡ **Benevelde zijde zichtbaar**, bevestig je deze.

➡ **Bevestigde zijde zichtbaar**, gebeurt er niets.

In deze laatste twee gevallen, **voer** je de actie tussen de haakjes **niet uit**.

Plaats of bevestig een specifiek terrein

Update het eilandbord zoals aangegeven door de omgedraaide Otomakaart (coördinaten), alsof de Otoma een In kaart brengen actie zou uitvoeren op het terrein aangegeven door de bovenste kaart van de trekstapel (terrein). Volg dezelfde regels als aangegeven in de linkerkolom op pagina 5.



OPMERKING

De iconografie voor deze actie is hetzelfde als deze voor een schetskaart om je eraan te herinneren dat de Otoma's actie identiek is aan de In kaart brengen actie.

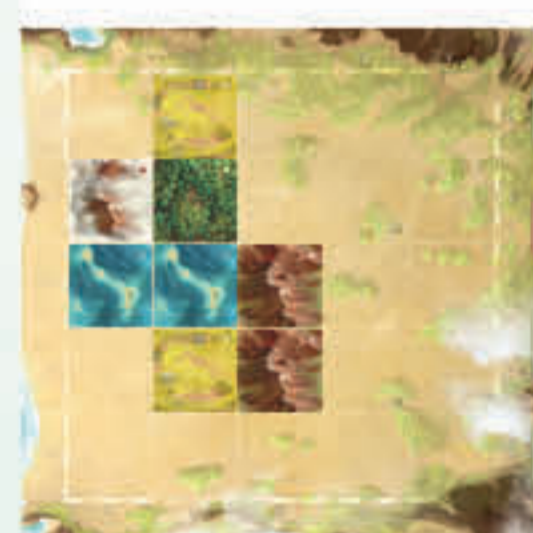
VOORBEELD



Acties uit te voeren op veld 1: **Bevestigen**, veld 1 is echter leeg op het eilandbord, dus er is niets te bevestigen. Bekijk dus de rechtse actie tussen haakjes: **In kaart brengen**.



Omdat de afgebeelde tegel een gebergte is, plaats je een gebergtetegel op veld 1, benevelde zijde zichtbaar. Nu voert de Otoma z'n tweede actie uit.



Actie uit te voeren op veld 2: **In kaart brengen**. Er is een jungletegel afgebeeld, bevestig dus de jungletegel die zich reeds op veld 2 bevindt.

Dit vervolledigt de eerste halve dag van de Otoma. Draai een nieuwe Otoma kaart open en herhaal het proces.

Claimen

Deze actie komt slechts op 3 van de 22 Otoma kaarten.

Na het in kaart brengen, claimt de Otoma de grootste regio van aangrenzende **bevestigde** terreintegels op het eilandbord. Bij gelijkstand mag je kiezen op welke van deze regio's je de claim marker van de Otoma plaatst.



Volg de reguliere spelregels in de rechterkolom op pagina 5, ook voor het bepalen welke regio's de Otoma kan claimen.



DENK ERAAN

De Otoma speelt twee halve dagen van de expeditie, wat betekent dat de Otoma **twee kaarten** opendraait, alvorens je zelf terug aan de beurt bent.

Nadat de Otoma twee halve dagen heeft afgewerkt, leg je 5 nieuwe schetskaarten in de vitrine voor jouw beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt op het einde van de beurt van Otoma indien aan één van volgende zaken is voldaan:

- Je hebt alle velden van je perkamentbord afgedekt.
- Alle** velden van het eilandbord bevatten **bevestigde terreintegels**.
- Alle **Otoma** kaarten zijn gespeeld.

SCORE

- Bereken eerst je score zoals in het veelspelerspel (zie pagina 6).
- Trek daarna Otoma's  af voor jouw claims (je kan op een negatief aantal eindigen).
- Vergelijk tenslotte de diverse scores in de tabellen hieronder om te zien welke titel je verdient. Ben je een onbeduidige, voorzichtige assistent die het papierwerk regelt of eerder een illustere en ondernemende expert landmeter?

OPMERKING

Natuurlijk is de totale score het meest interessant, maar de andere drie tabellen laten je toe om je vooruitgang met meer precisie te meten en berekenen.

TOTALE SCORE

| 0 - 59 | 60 - 69 | 70 - 79 | 80 - 89 | 90 - 99 | 100+ |
|-------------|---------|---------|-----------|----------|--------|
| Onbeduidend | Vaag | Beroemd | Memorabel | Illuster | Eeuwig |

SCORE VOOR VERMOEDENS

| 19 of minder | 20 - 39 | 40 - 59 | 60+ |
|--------------|-----------|---------|--------|
| Leerling | Assistent | Expert | Decaan |

SCORE VOOR GETROUWHEID AAN HET EILANDBORD

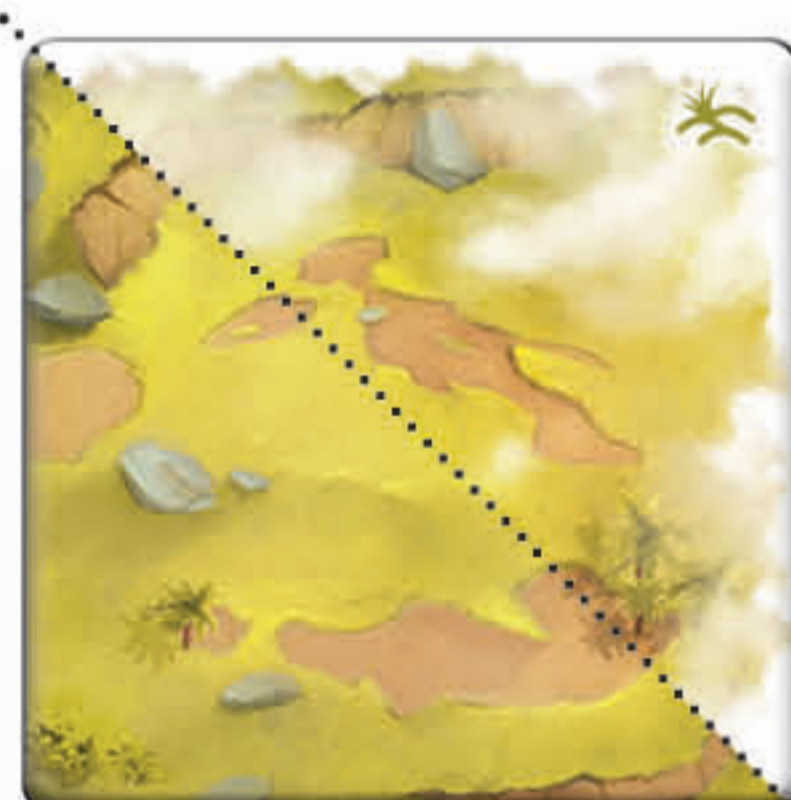
| 0 - 19 | 20 - 29 | 30 - 39 | 40+ |
|--------|-----------|-----------|------------|
| Clerk | Topograaf | Landmeter | Cartograaf |

SCORE VOOR CLAIMS minus de claims van de Otoma

| 0 of minder | 1 - 7 | 8 - 15 | 16+ |
|-------------|-------------|---------|----------------|
| Angstig | Voorzichtig | Gedurfd | Onverschrokken |



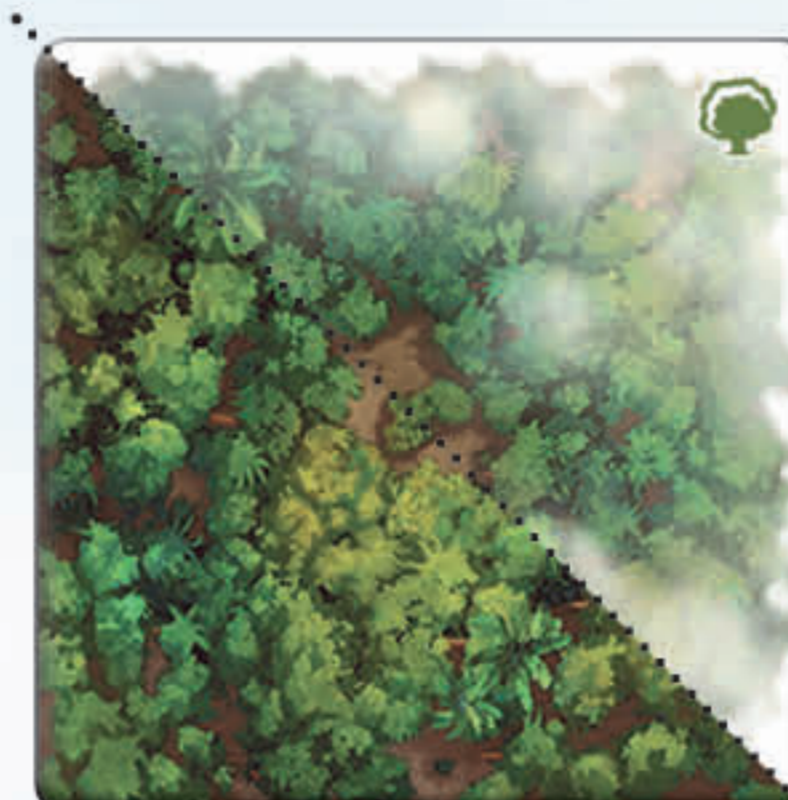
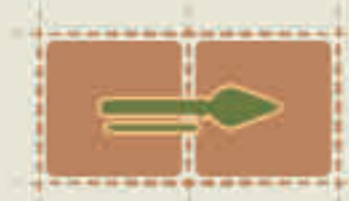
Elk terrein heeft zijn eigen effect en wordt geactiveerd onafhankelijk van de zichtbare zijde (Beneveld of Bevestigd). De lagune- en gebergte tegels **kunnen** door de spelers geactiveerd worden, **onafhankelijk of de meeple bewogen heeft of niet**. Jungletegels zijn permanent actief.



STEPPE EFFECT

OPTIONEEL EFFECT

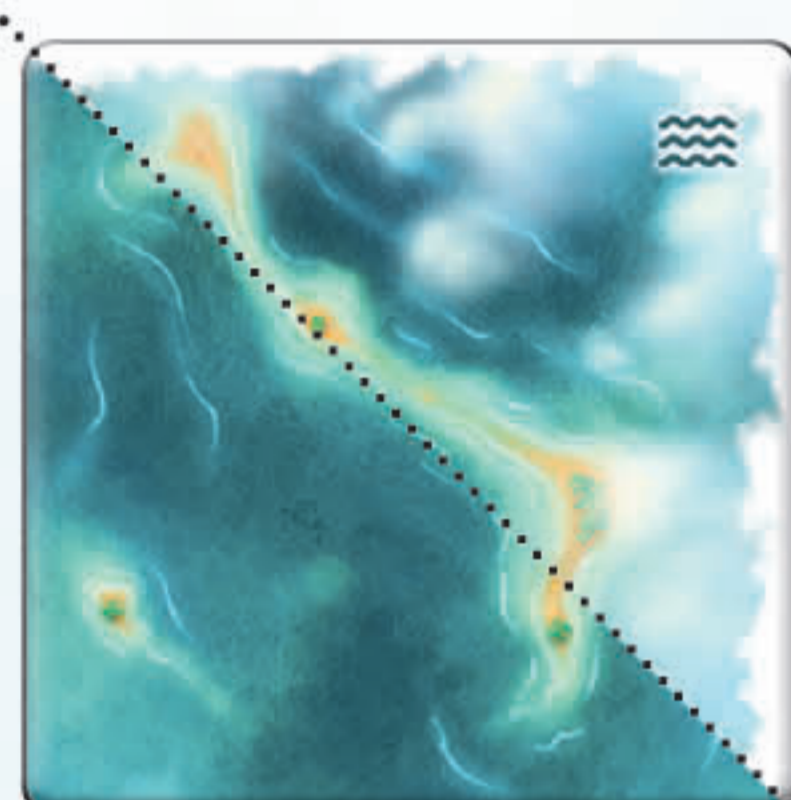
Trigger: Wanneer je je cartograaf meeple erop plaatst. De steppe laat je toe om je cartograaf meeple onmiddellijk naar een **aangrenzend** veld te verplaatsen. Dit zou ook het effect van de nieuwe locatie kunnen triggeren.



JUNGLE EFFECT

VERPLICHT EFFECT

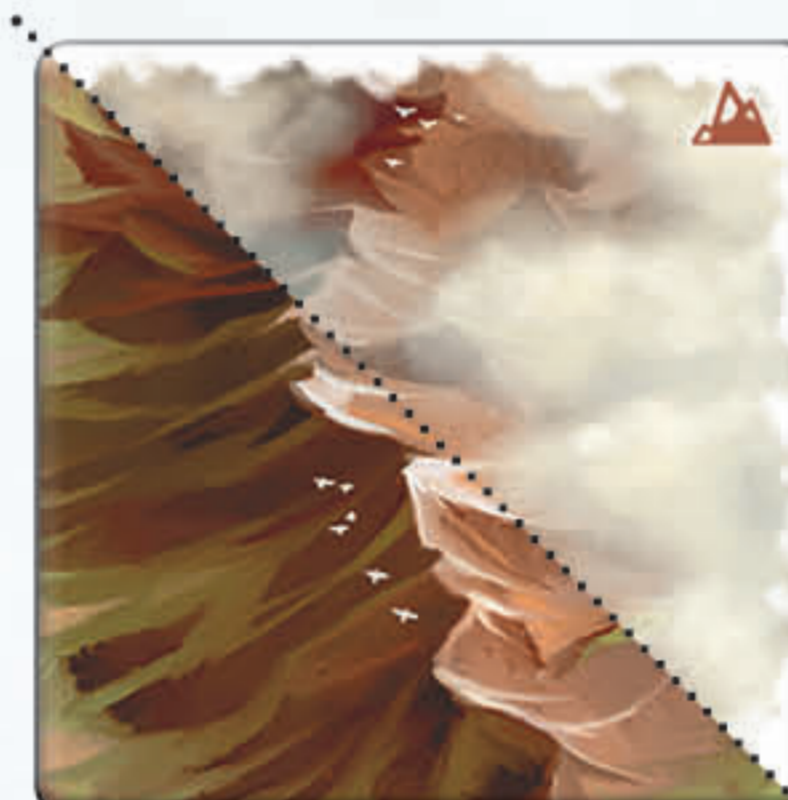
Trigger: Terwijl je de derde fase speelt. De jungle voorkomt de actie In kaart brengen; je enige optie is *claimen* (of niets doen).



LAGOON EFFECT

OPTIONEEL EFFECT

Trigger: Alvorens een schetskaart te kiezen. De lagune laat je toe om een schetskaart af te leggen uit de vitrine en deze **onder** de trekstapel te plaatsen, trek een nieuwe om deze te vervangen. Kies tenslotte een schetskaart voor deze halve dag.



GEBERGTE EFFECT

OPTIONEEL EFFECT

Trigger: Wanneer je een schetskaart plaatst. Het gebergte laat je cartograaf meeple toe om één orthogonaal veld verder te kijken dan normaal en de schetskaart dan ook één veld verder weg te plaatsen.



Niet vergeten...

Wanneer je in kaart brengt, ben je **niet verplicht** om het actuele zichtbare terrein op het eilandbord te respecteren.

Wanneer je niet in kaart brengt (eigen keuze of door een beperking) **moet** je echter nog steeds een schetskaart uit de vitrine kiezen; verwijder deze na je beurt uit het spel.

Vermoedenskaarten hechten enkel belang aan **je eigen perkamentbord**, niet aan het eilandbord.

Verwijder Benevelde terreintegels van het eilandbord **alvorens** de eindwaardering uit te voeren.

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://www.facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

Sit Down!
rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Telefoon +32 468 37 51 31

**SIT
DOWN!**

AUTEURS

**Mathieu BOSSU,
Thomas CARIATE,
& Timothée DECROIX**

ILLUSTRATOR

Stanislas PUECH

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFISCH ARTIEST

Anthony MOULINS

ARTISTIEK DIRECTEUR

Marie OOMS

PROMOTIEMANAGER

Sophie TROYE

PROJECTMANAGER

Didier DELHEZ

VERTALER

Arne DE CNODDER

MATHIEU • Dank aan mijn lieve en zachte Annette voor haar steun en aan François Gandon voor zijn wijze raad.

THOMAS • Dank je Sandra, levenslange reisgenoot en Nala, trouwe viervoeter.

TIMOTHÉE • Aan Mathilda, die met haar jeugdige kracht haar weg vond doorheen de moeilijke en bewogen tijden van haar ziekte. Aan het medicijn dat haar redde. Aan allen die bijdragen aan wetenschappelijke kennis.

De ontwerpers denken ook aan Alfred Korzybski en zijn gezegde, "De kaart is geen gebied" een bron van inspiratie voor dit spel.

Een Sit Down! spel gepubliceerd door @Megalopole (2023). Alle rechten voorbehouden. Dit materiaal mag enkel gebruikt worden voor privaat entertainment. **OPGELET:** Niet geschikt voor kinderen onder drie jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of geïnhaleerd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • De visuals zijn niet contractueel. De vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, deels of in z'n geheel, in één of ander medium, fysiek of elektronisch, is strik verboden zonder schriftelijke toelating van Megalopole.