

# MAPS OF MISTERRA



Mathieu Bossu, Timothée Decroix  
& Thomas Cariate ~ Stanislas Puech

1-4

45'

10+



Die Wissenschaftsgemeinde ist begeistert über die Entdeckung einer neuen Insel. Die abenteuerlustigsten Köpfe darunter haben Expeditionen zusammengestellt, um diese neuen Lande, genannt Misterra, zu kartieren.

Du leitest eine dieser Expeditionen.

Erkunde die Insel, entdecke ihre Topografie und kartiere sie. Wirst du dabei die Gegebenheiten vor Ort realitätsgetreu abbilden, oder die Wirklichkeit doch ein wenig verbiegen, um die Vermutungen deiner Geldgeber zu bestätigen?

## INHALTSVERZEICHNIS

ÜBERBLICK & ZIEL	1
MATERIAL	2
VORBEREITUNG	3
ABLAUF	4
ENDE DER PARTIE	6
BEISPIEL ÜBER 2 VOLLE RUNDEN	7
VERMUTUNGSKARTEN	8
SOLO-MODUS	10
KURZÜBERSICHT	12

## ÜBERBLICK & ZIEL

In **Maps of Misterra** erkundet ihr als Kartografen eine Insel und zeichnet dabei die umliegende Landschaft auf euer Pergament. Durch eure Beobachtungen enthüllt ihr die Insel nach und nach.

Dabei erhaltet ihr Prestigepunkte (🌟) durch:

- 🌟 Realitätsgetreue Abbildung der enthüllten Insel auf eurem Pergament-Tableau.
- 🌟 Bestätigung der topografischen Vermutungen eurer Geldgeber, auch wenn diese von der Wirklichkeit abweichen.
- 🌟 Beanspruchte Regionen (zum Errichten einer Forschungsstation).

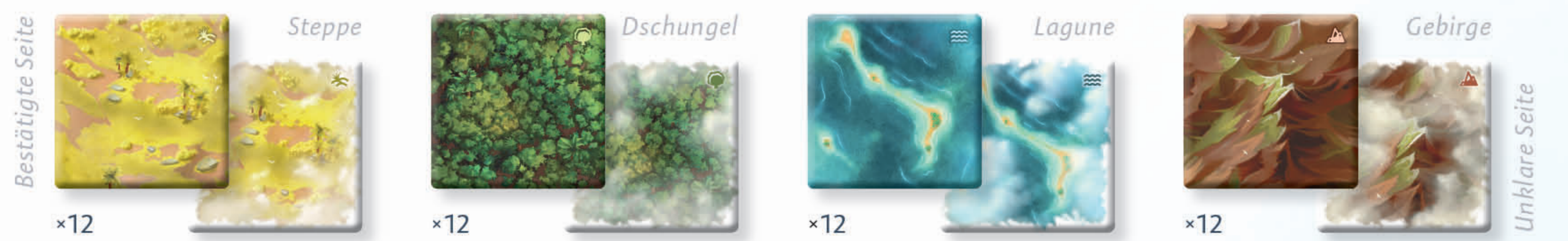
Am Ende der Partie gewinnt, wer am meisten 🌟 erhalten hat.

# MATERIAL

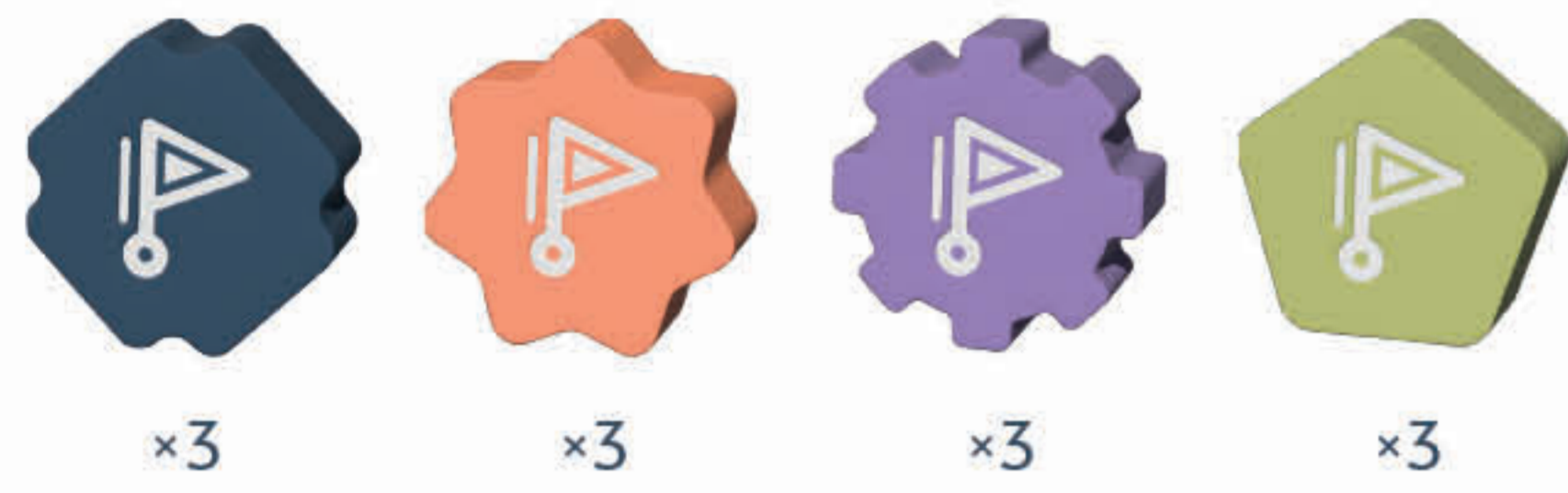
## Kartograf-Figuren



## Geländeplättchen



## Anspruchsmarker



## Skizzenkarten



## Vermutungskarten



## Charakterkarten



## Wertungsbögen



## Pergament-Tableaus



## Ottoma-Karten (Solo-Modus)



## Startmarker



## Inselplan



## Diese Anleitung

×1

# VORBEREITUNG

**1** Legt den **Inselplan** in der Mitte des Tischs aus.

**2** Platziert darauf **Dschungel-Plättchen** mit **bestätigter Seite nach oben** gem. eurer Personenzahl wie folgt (die relative Position zum Strand ist dabei wichtig):



2 Personen



3 Personen



4 Personen

**3** Sortiert die übrigen **Geländeplättchen** nach Typ und legt diese als getrennte Stapel auf die dafür vorgesehenen Felder des Inselplans (mit unklarer Seite nach oben). Dies ist der Vorrat.

**4** Mischt die **Vermutungskarten** und teilt allen je 4 davon aus. Wählt aus euren eigenen 4 Karten 2 aus. Diese behaltet ihr für die gesamte Partie verdeckt vor euch, könnt sie euch aber jederzeit ansehen. Legt die je 2 nicht gewählten Karten zurück in die Schachtel, ohne dass die anderen sie ansehen.

## IHR SPIELT EURE ERSTE PARTIE?

Um den Einstieg zu erleichtern, teilt euch je 2 Vermutungskarten mit gleichem Buchstaben (A, B, C oder D) aus. Bestreitet die Partie mit diesen 2 Karten.

**5** Legt alle **Skizzenkarten** für Parteien mit größerer Personenzahl (Rückseite, untere rechte Ecke) zurück in die Schachtel. Mischt alle verbleibenden Skizzenkarten zu einem Stapel und legt diesen neben dem Inselplan bereit. Deckt davon 5 Karten auf und legt diese als offene Auslage daneben.

**6** Wählt je eine Farbe und nehmt euch je folgendes Material dieser Farbe:

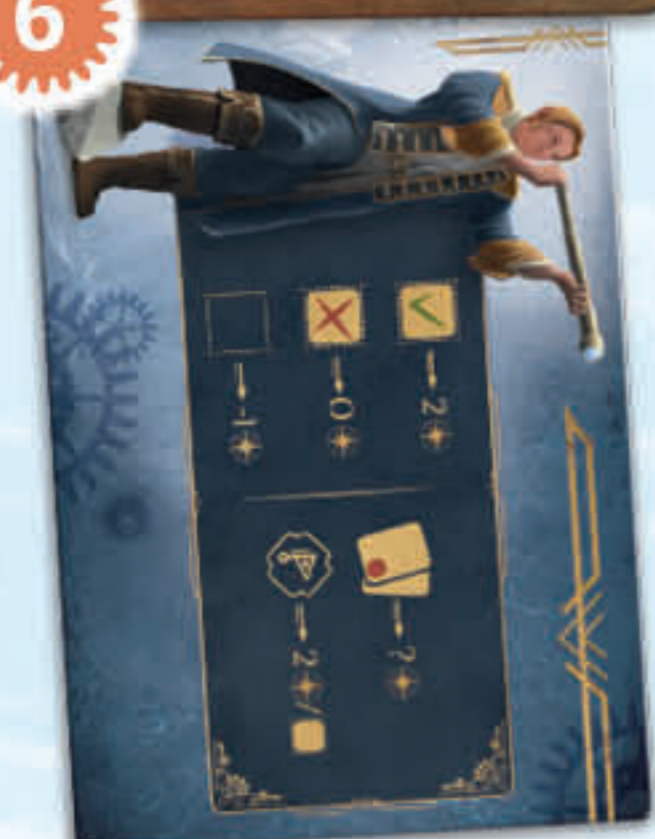
- 1 Charakterkarte** (verwendet die Seite ohne Sextant in der oberen rechten Ecke).
- 1 Pergament-Tableau** in gleicher Orientierung wie der Inselplan.
- 1 Kartograf-Figur**.
- 3 Anspruchsmarker**, legt diese auf euer Pergament-Tableau.

**7** Gebt den Startmarker einer zufälligen Person.

Beispiel für die Vorbereitung für 2 Personen:



**6**



**4**



**2**

**3**

**1**

**5**



**6**



**4**

3



Eine Partie **Maps of Misterra** läuft über eine unbestimmte Anzahl an Runden.  
In jeder Runde führt ihr dabei nacheinander im Uhrzeigersinn einen vollständigen Zug aus.

## Dein Zug

Dein Zug unterteilt sich in **2** halbe Expeditionstage. Jeder halbe Tag besteht dabei aus den folgenden 3 Phasen:  
**Bewegen**, gefolgt von **Skizzenkarte wählen**, gefolgt von **Kartieren** **oder** **Beanspruchen**.

### DER HALBE EXPEDITIONSTAG

#### 1 BEWEGEN (OPTIONAL)

Mehrere Kartograf-Figuren dürfen sich auf dem selben Feld befinden.

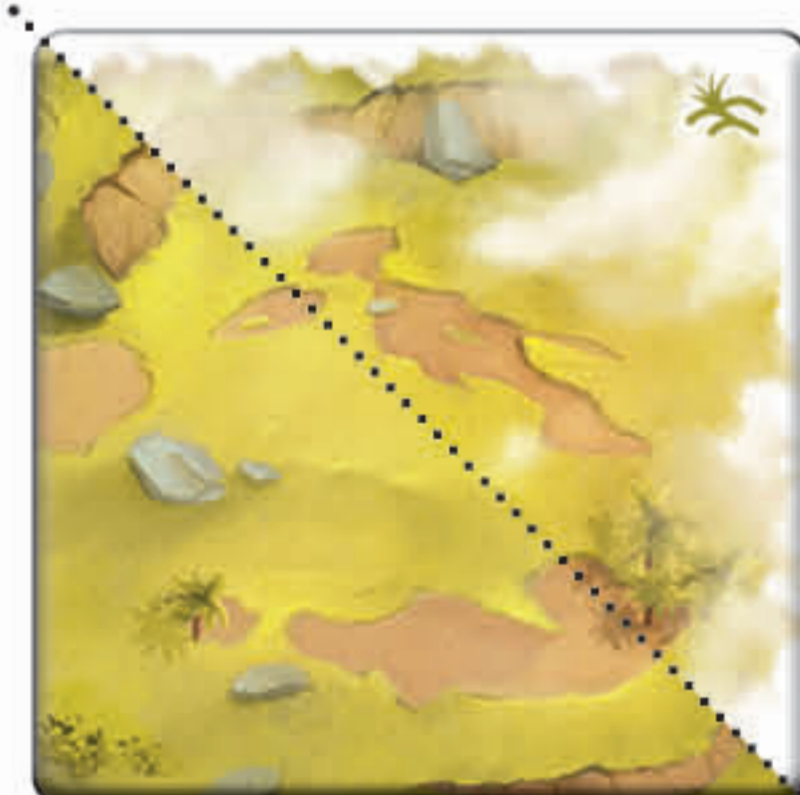
Du kannst deine Kartograf-Figur nur **senkrecht oder waagrecht** bewegen (nicht diagonal). Dabei landest du entweder auf dem **nächstgelegenen Feld mit Gelände-Plättchen** **oder** einem **Strand-Feld**. Du kannst dich nie auf ein leeres Feld bewegen, mit Ausnahme der Strand-Felder (diese sind **immer** leer).

#### ZU BEGINN DER PARTIE

Zum Start deines allerersten Zugs **musst** du deine Kartograf-Figur auf ein Strand-Feld stellen. Dies stellt die Bewegen-Phase für diesen halben Tag dar. Für den Rest der Partie ist diese Phase optional.

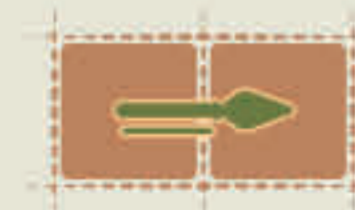


Jeder Geländetyp auf den Plättchen, egal welche Seite dieses zeigt (unklar oder bestätigt), hat seinen eigenen Effekt, den du nutzen kannst, wenn deine Kartograf-Figur darauf steht. Strand-Felder hingegen haben keinen Effekt.

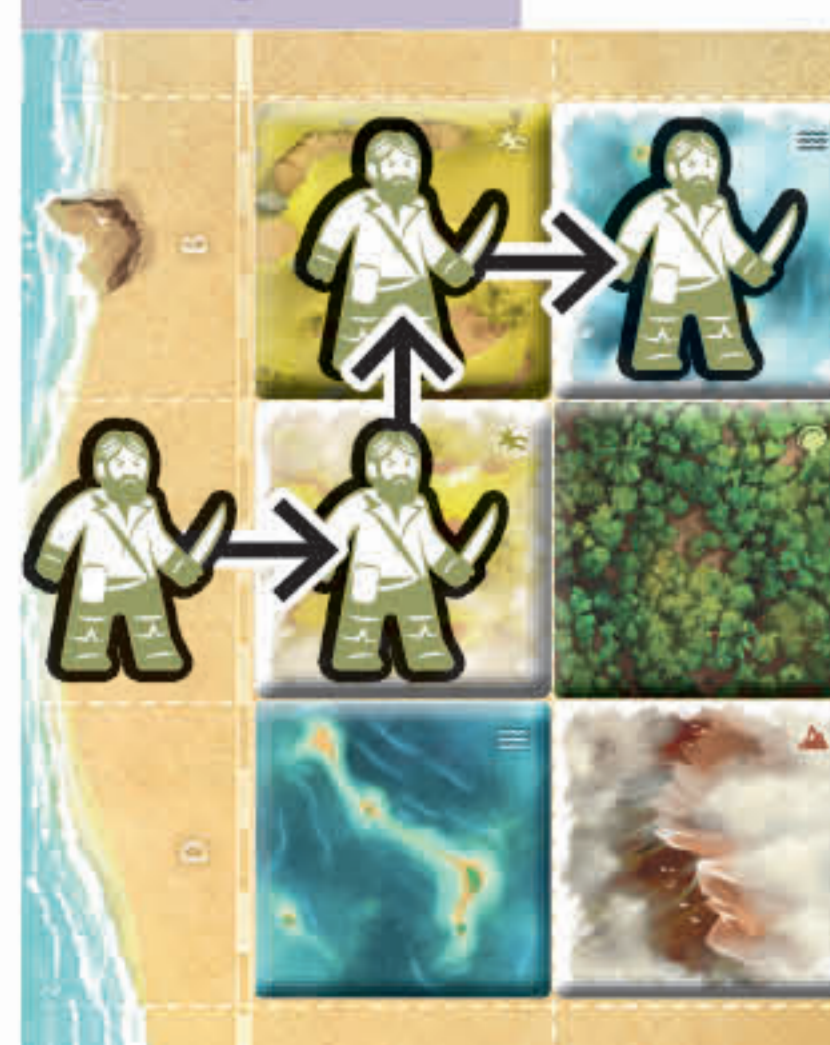


#### STEPPEN-EFFEKT OPTIONALER EFFEKT

**Auslöser:** Du bewegst deine Kartograf-Figur darauf.  
Du darfst deine Kartograf-Figur sofort auf ein **angrenzendes** Feld bewegen. Du darfst dann auch den Effekt des neuen Felds auslösen.



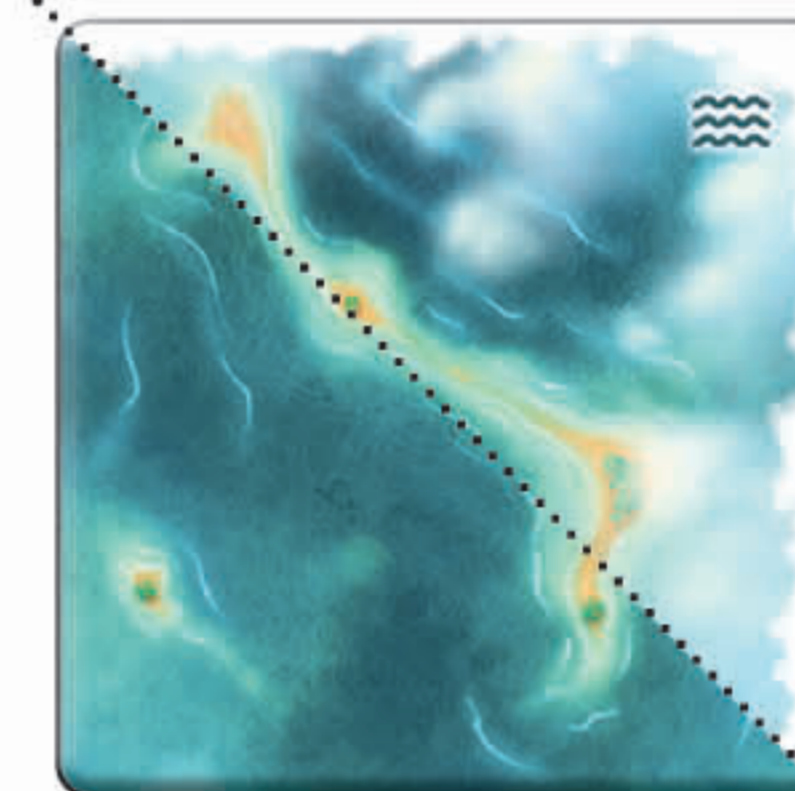
#### BEISPIEL



*Du bewegst deine Figur auf ein Steppen-Feld, darfst dich also auf ein angrenzendes Feld weiter bewegen. Du entscheidest dich für eine Bewegung auf eine weitere Steppe, darfst dich also erneut ein Feld bewegen. Nun wählst du eine Lagune, deren Effekt du ebenfalls nutzen darfst (siehe rechts). Beachte: Der Effekt wird dabei unabhängig von der Seite des Plättchens (unklar oder bestätigt) ausgelöst!*

#### 2 WÄHLE EINE SKIZZENKARTE (VERPFLICHTEND)

Wähle **1** Skizzenkarte aus der Auslage. Fülle die Auslage noch nicht wieder auf.



#### LAGUNEN-EFFEKT

OPTIONALER EFFEKT

**Auslöser:** Bevor du eine Skizzenkarte wählst.

Du darfst 1 Skizzenkarte aus der Auslage zu entfernen und diese mit 1 neuen Karte vom Stapel auffüllen. Lege die entfernte Karte **unter** den Stapel. Wähle danach deine Skizzenkarte für diesen halben Tag.



#### 3 KARTIEREN **ODER** BEANSPRUCHEN (OPTIONAL)



#### DSCHUNGEL-EFFEKT

VERPFLICHTENDER EFFEKT

**Auslöser:** Während dieser Phase.

Du kannst nicht **Kartieren**. Deine einzige Möglichkeit ist **Beanspruchen** (oder nichts zu tun).

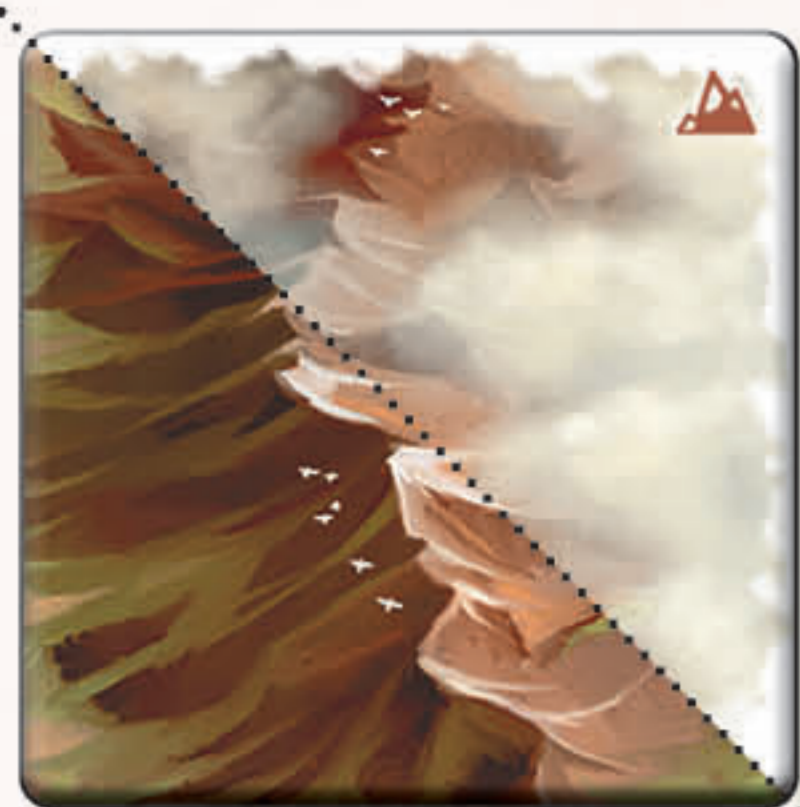


#### Kartieren

Platziere die gewählte Skizzenkarte **auf dein Pergament-Tableau:**

- Die Karte muss dabei 2 Pergamentfelder vollständig bedecken.
- Mindestens eine Hälfte der Karte musst du dabei auf ein Pergament-Feld im „Sichtbereich“ der Kartograf-Figur, entsprechend ihrer Position **auf der Insel**, platzieren. Der „Sichtbereich“ deiner Kartograf-Figur besteht aus folgenden 5 Feldern: Dem Feld, auf dem sie steht, sowie den 4 direkt angrenzenden Feldern (wie hier illustriert).
- Du kannst die Karte dabei beliebig ausrichten und mit ihr leere Felder sowie **bereits mit Karten belegte Felder überdecken**. Dabei darfst du unbegrenzt viele Karten übereinander platzieren.
- Die Anordnung der Geländetypen auf deinem Pergament-Tableau darf dabei vom Inselplan abweichen.**



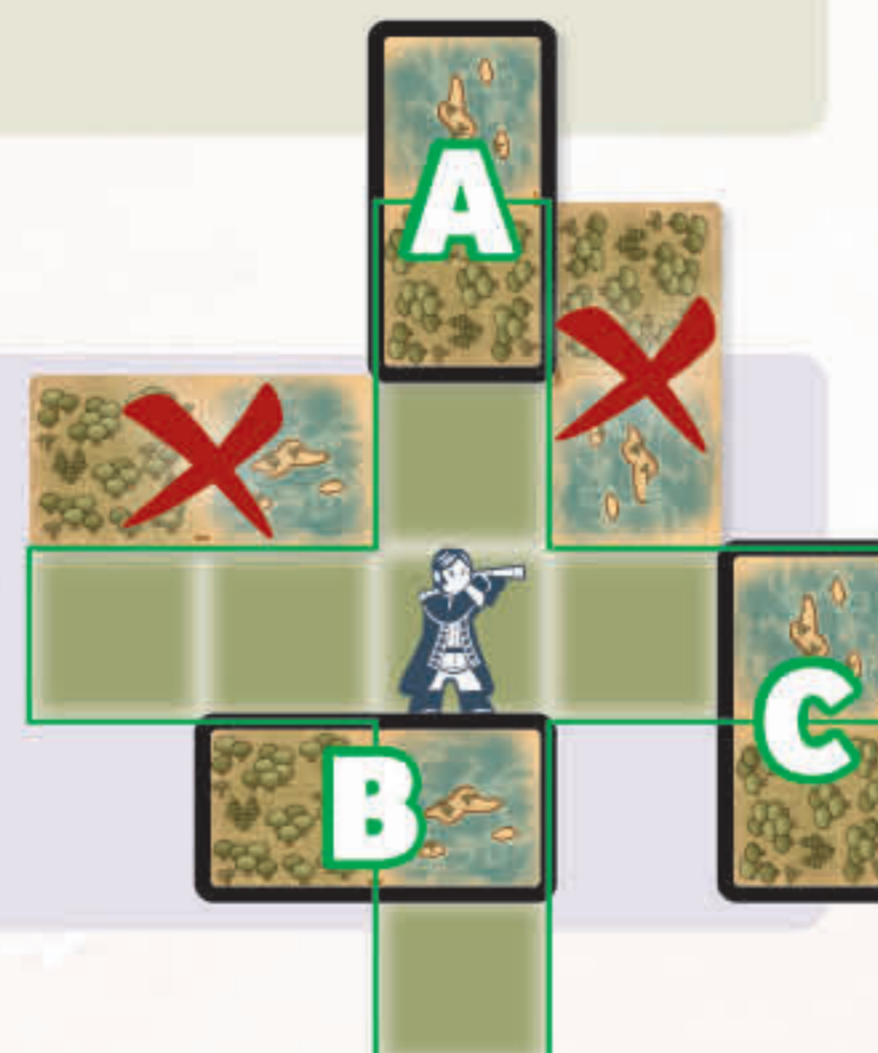


## GEBIRGE-EFFEKT

## OPTIONALER EFFEKT

**Auslöser:** Beim Platzieren einer Skizzenkarte.

Der Sichtbereich deiner Kartograf-Figur erhöht sich für jede der 4 Richtungen um 1 Feld, du darfst die Skizzenkarte also auch auf diese Felder platzieren (siehe folgendes Beispiel).



## BEISPIEL

Die beiden Skizzen-Karten mit **X** kannst du so nicht platzieren, da keines der dadurch überdeckten Felder im Sichtbereich der Kartograf-Figur auf dem Gebirge liegt. Die Karten auf den Positionen A, B und C hingegen darfst du so platzieren.

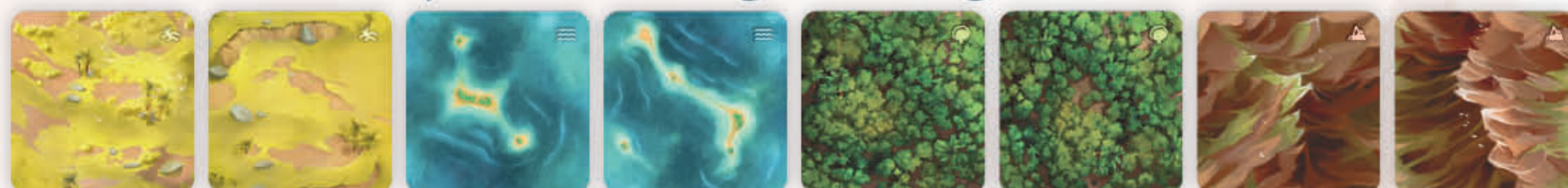
Jedes Feld des Inselplans ist in 1 dieser 3 Zustände:

### Leer.

Mit einem Geländeplättchen belegt, **unklare Seite nach oben**.



Mit einem Geländeplättchen belegt, **bestätigte Seite nach oben**.



Nachdem du die Skizzenkarte auf dein Pergament-Tableau platziert hast, **musst** du die entsprechenden beiden Felder auf dem **Inselplan** aktualisieren. Führe für beide Felder folgendes durch:

### Falls das Inselfeld **leer** ist:

Lege ein passendes Geländeplättchen mit unklarer Seite nach oben darauf.

### Falls das Inselfeld bereits mit einem **unklaren** Geländeplättchen besetzt ist,

➔ **welches dem Geländetyp auf dem Feld der Skizzenkarte entspricht:**

Drehe es auf die bestätigte Seite.

➔ **welches vom Geländetyp auf dem Feld der Skizzenkarte abweicht:**

Ersetze es durch ein Geländeplättchen des Typs auf dem Feld der Karte, mit unklarer Seite nach oben. Lege das entfernte Plättchen zurück in den Vorrat.

Falls das Inselfeld bereits mit einem **bestätigten** Geländeplättchen besetzt ist, **tue nichts**. Ein Plättchen mit **bestätigter Seite nach oben** kannst du nie ersetzen.

**Sonderfall:** Ist der Vorrat eines auf der Skizzenkarte geforderten Geländeplättchens leer, lege kein Plättchen auf das entsprechende Inselfeld. Sobald dieser Geländetyp wieder im Vorrat vorhanden ist und eine Skizzenkarte dies dann erfordert, lege diese Plättchen wieder nach den normalen Regeln aus.

## HINWEIS

Um ein Geländeplättchen auf dem Inselplan zu bestätigen, muss dieses Feld 2-mal in Folge mit identischem Geländetyp kartiert werden (egal ob von 1 oder 2 Personen).

Eine Karte sollte das betreffende Gebiet wahrheitsgemäß abbilden, spiegelt jedoch auch die Entscheidungen und Annahmen des Kartografen wider. Dabei passieren häufig Fehler, die Präzision steigt jedoch durch weitere Beobachtungen.

## Beanspruchen

Falls du an diesem halben Tag nicht die Aktion **Kartieren** genutzt hast, darfst du die Aktion **Beanspruchen** in der Region deiner Kartograf-Figur nutzen.

Eine große wissenschaftliche Expedition ist immer auch eine Gelegenheit für Entdeckungen über Flora und Fauna. Große Regionen mit eigenständigem Ökosystemen eignen sich perfekt für die Einrichtung von Forschungsstationen.

Als Region gilt eine (waagrecht und/oder senkrecht) zusammenhängende Gruppe von Geländeplättchen gleichen Typs, **von denen mind. 1 bestätigt ist**. Ein einzelnes bestätigtes Geländeplättchen zählt dabei als eigene Region.

Um eine Region zu beanspruchen, führe folgende Schritte aus:

- 1. Wirf** deine gewählte Skizzenkarte **ab** (zurück in die Schachtel), sie ist damit aus dem Spiel.
- 2. Lege 1 deiner verbleibenden Anspruchsmarker** auf das Feld mit deiner Kartograf-Figur. Beachte dabei folgende Regeln:
  - ➔ Deine Kartograf-Figur muss auf einem **bestätigten** Geländeplättchen stehen.
  - ➔ Jede von dir beanspruchte Region muss von einem **anderen Typ** sein. (*Beispiel: Du kannst nicht 2 verschiedene Steppen-Regionen beanspruchen.*)
  - ➔ Du kannst keine Region beanspruchen, die **bereits jemand anderes beansprucht hat**.
  - ➔ Du kannst **max. 3 Regionen** beanspruchen.
  - ➔ Du kannst deine Anspruchsmarker **nicht versetzen**, sobald sie auf dem Inselplan liegen.



## HINWEIS

Sobald du eine Region beansprucht hast, solltest du versuchen sie zu vergrößern, um mehr zu erzielen.

Veränderungen auf dem Inselplan können dazu führen, dass 2 Regionen gleichen Typs (beansprucht von 2 Personen) zusammenwachsen. Löst diese Situation bei der Wertung am Ende der Partie auf: **Niemand** der Beteiligten mit einem Anspruch erhält für die umstrittene Region.



Falls du an diesem halben Tag weder **Kartieren** noch **Beanspruchen** genutzt hast (ob freiwillig oder nicht), wirf deine gewählte Skizzenkarte ab (zurück in die Schachtel), sie ist damit aus dem Spiel.

**Denk daran: Dein Zug besteht aus 2 halben Tagen!**

## Ende deines Zugs

Nachdem du **2** halbe Expeditionstage durchgeführt hast, liegen nur noch 3 Skizzenkarten in der Auslage.

Fülle die Auslage mit 2 neuen Karten auf. Damit liegen wieder 5 offene Karten aus.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe, ebenfalls mit 2 halben Expeditionstagen.

Falls der Stapel der Skizzenkarten aufgebraucht wird (was selten vorkommt), fahrt nur mit den Skizzenkarten in der Auslage fort.

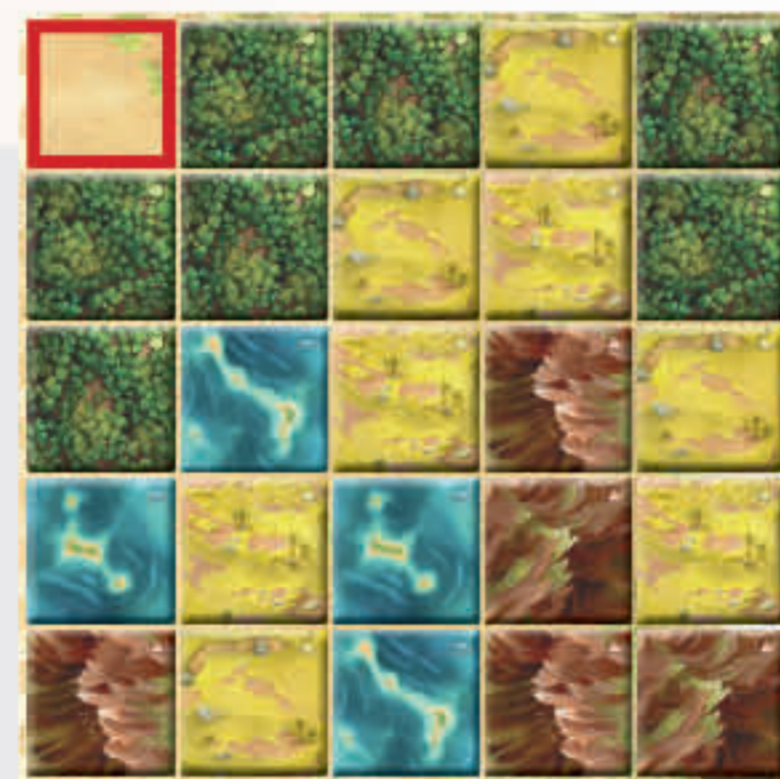
## ENDE DER PARTIE

Falls **am Ende deines kompletten Zugs** mind. **1** der folgenden 3 Bedingungen erfüllt ist, löst dies das Ende der Partie aus.

- ☀ Alle Felder des Inselplans sind mit **bestätigten Geländeplättchen** besetzt.

### HINWEIS

In besonders seltenen Fällen kann es durch die Effekte von bestätigten Dschungel-Plättchen dazu kommen, dass alle übrigen leeren Felder nicht kartiert werden können. In diesem Fall löst ihr auch das Ende der Partie aus.



*Du kannst dich nie auf ein leeres Feld bewegen und du kannst nicht Kartieren.*

- ☀ Alle Skizzenkarten (Stapel und Auslage) sind aufgebraucht.
- ☀ Du hast alle Felder auf deinem Pergament-Tableau abgedeckt. Beendet noch die aktuelle Runde, damit alle gleich viele Züge hatten. Geht dann zur Wertung der ☀ über.

## Wertung der Prestigepunkte

Bevor ihr mit dem Zählen der ☀ beginnt, **entfernt** folgendes vom Inselplan:

- Alle **unklaren** Geländeplättchen.
- Alle Anspruchsmarker in umstrittenen Regionen (das sind Regionen mit mehr als 1 Marker). Für sie erhaltet ihr keine ☀.

Notiert dann eure ☀ auf dem Wertungsbogen. Ihr erhaltet ☀ für folgende Kategorien:

- ☀ **Übereinstimmung eurer Pergament-Tableaus mit dem Inselplan:** **+2** ☀ für jedes Pergamentfeld, dessen Geländetyp mit dem Inselplan übereinstimmt. Ignoriert leere Felder.
- ☀ **Vollständigkeit eurer Pergament-Tableaus:** **-1** ☀ für jedes leere Pergamentfeld.
- ☀ **Eure 2 Vermutungskarten:** **Erhaltet** ☀ entsprechend eures **Pergament-Tableaus**, unabhängig von Übereinstimmungen mit dem Inselplan.
- ☀ **Alle noch beanspruchten Regionen:** **+2** ☀ für jedes Plättchen der Region.

Wer die meisten ☀ erzielt hat, gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer mehr ☀ für die Übereinstimmung zwischen Pergament-Tableau und Inselplan erhalten hat. Sollte dies den Gleichstand nicht auflösen, teilt ihr euch den Sieg.

*Die Geldgeber solch teurer Expeditionen wollen ihre eigenen Hypothesen durch Beobachtung bestätigt sehen. Das Bekräftigen ihrer Vermutungen kann deine Karriere vorantreiben, möglicherweise jedoch auf Kosten deiner Integrität...*

### VARIANTE: MEISTER-KARTOGRAFEN

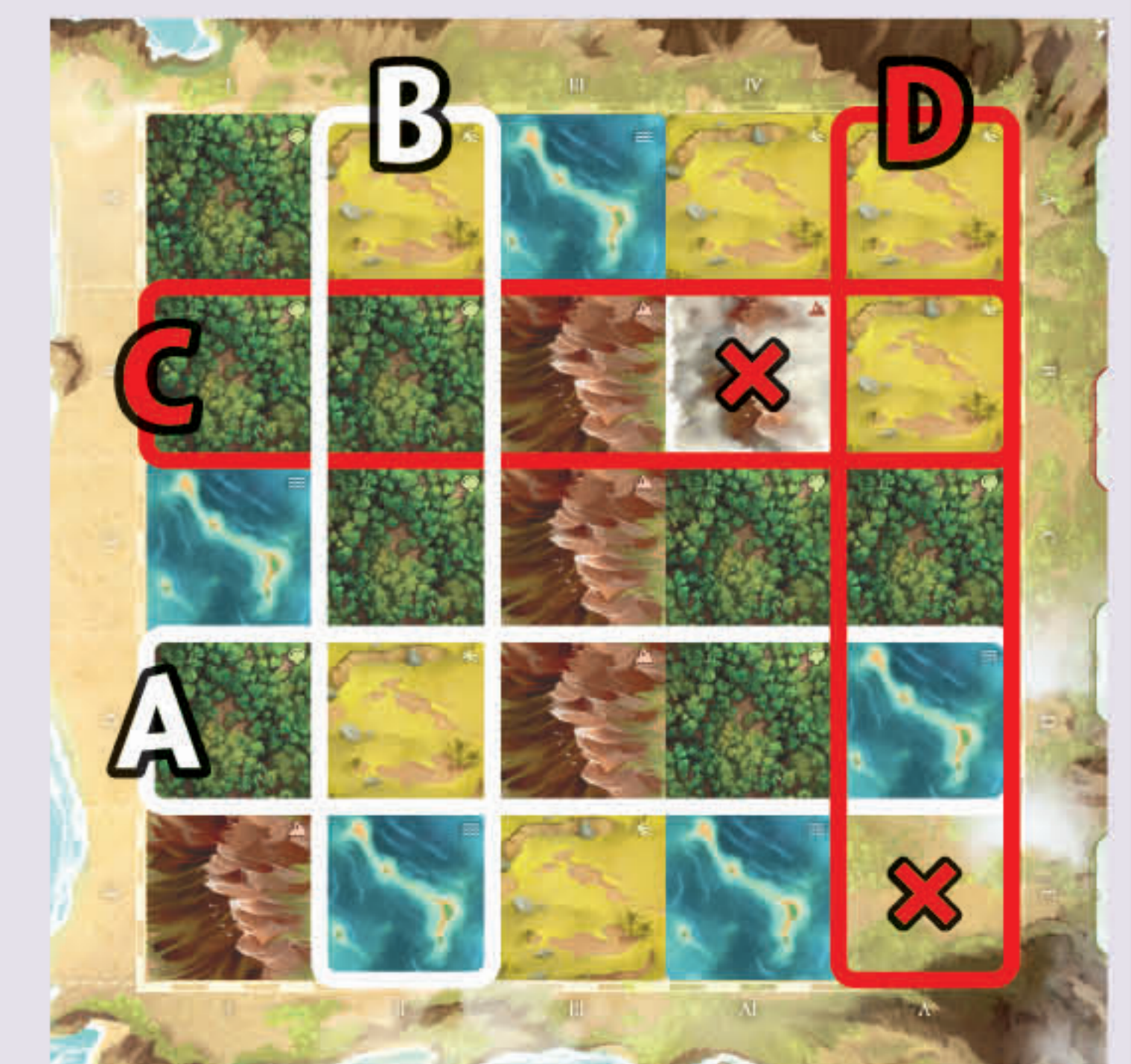
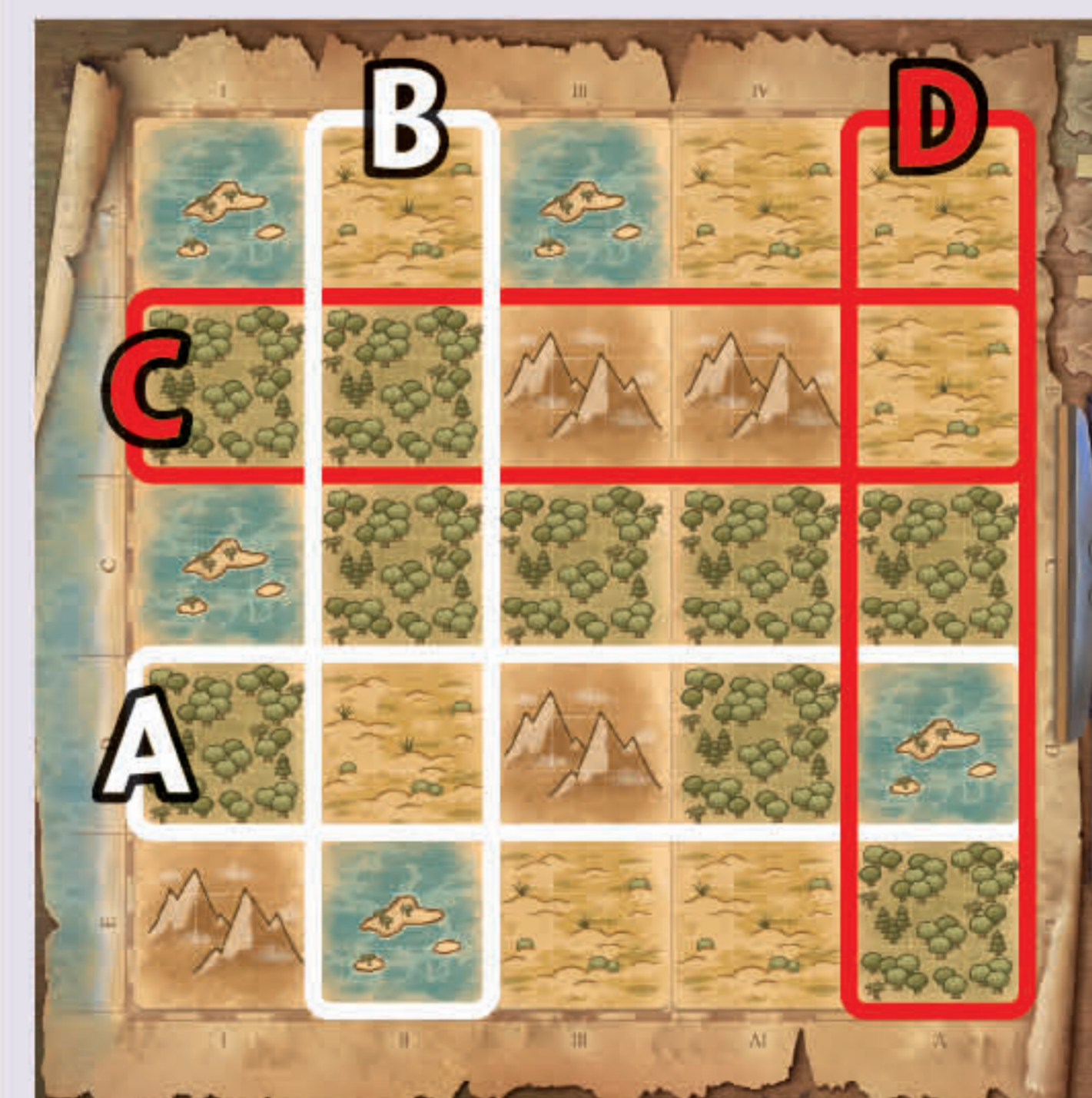
Diese Variante richtet sich an erfahrene Kartografen, die neue Herausforderungen suchen. Verwendet hierfür alle die Rückseiten eurer Charakterkarten (mit den Sextanten in der unteren rechten Ecke).

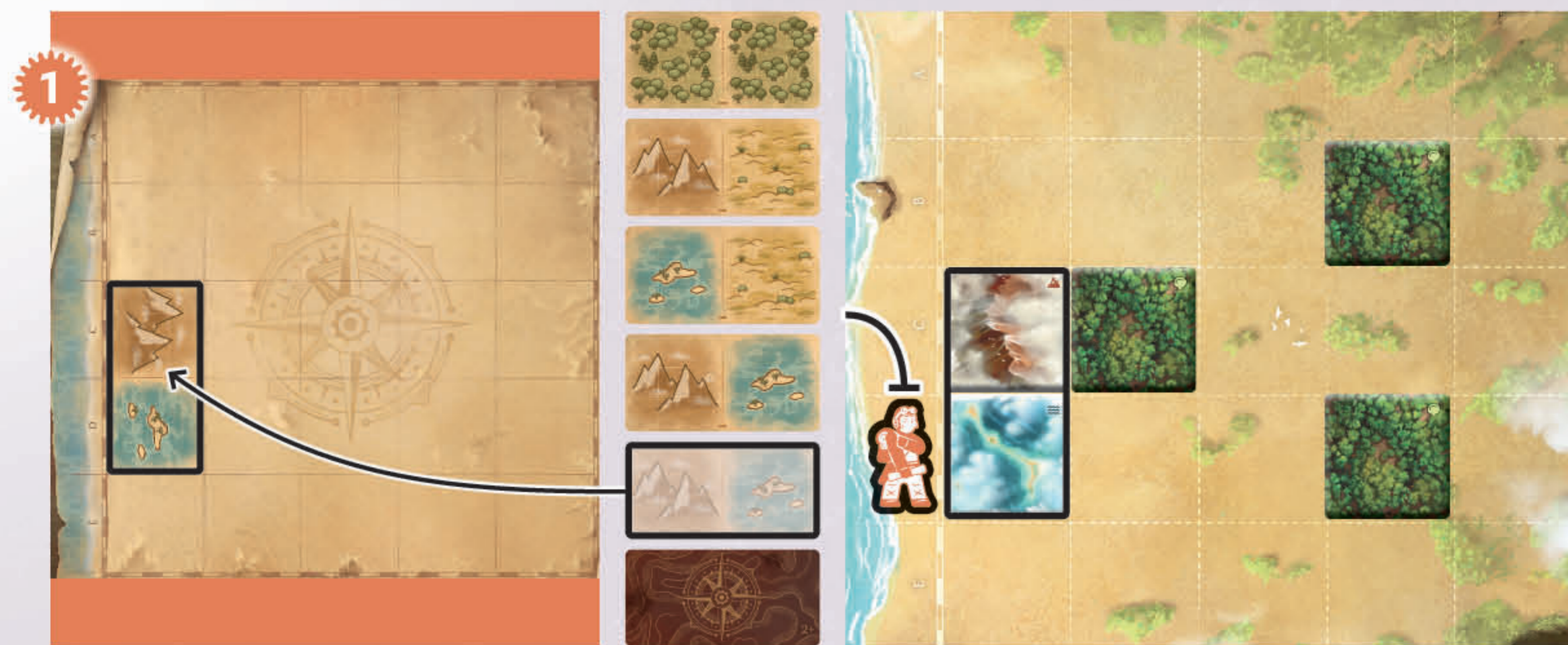


Erhaltet bei der Wertung am Ende der Partie **+3** zusätzliche ☀ für jede Zeile oder Spalte eurer Pergament-Tableaus, die **vollständig kartiert** ist und exakt mit den entsprechenden **5 bestätigten** Geländeplättchen des Inselplans **übereinstimmt**. Ist darunter ein leeres Feld, erhaltet ihr die +3 ☀ nicht.

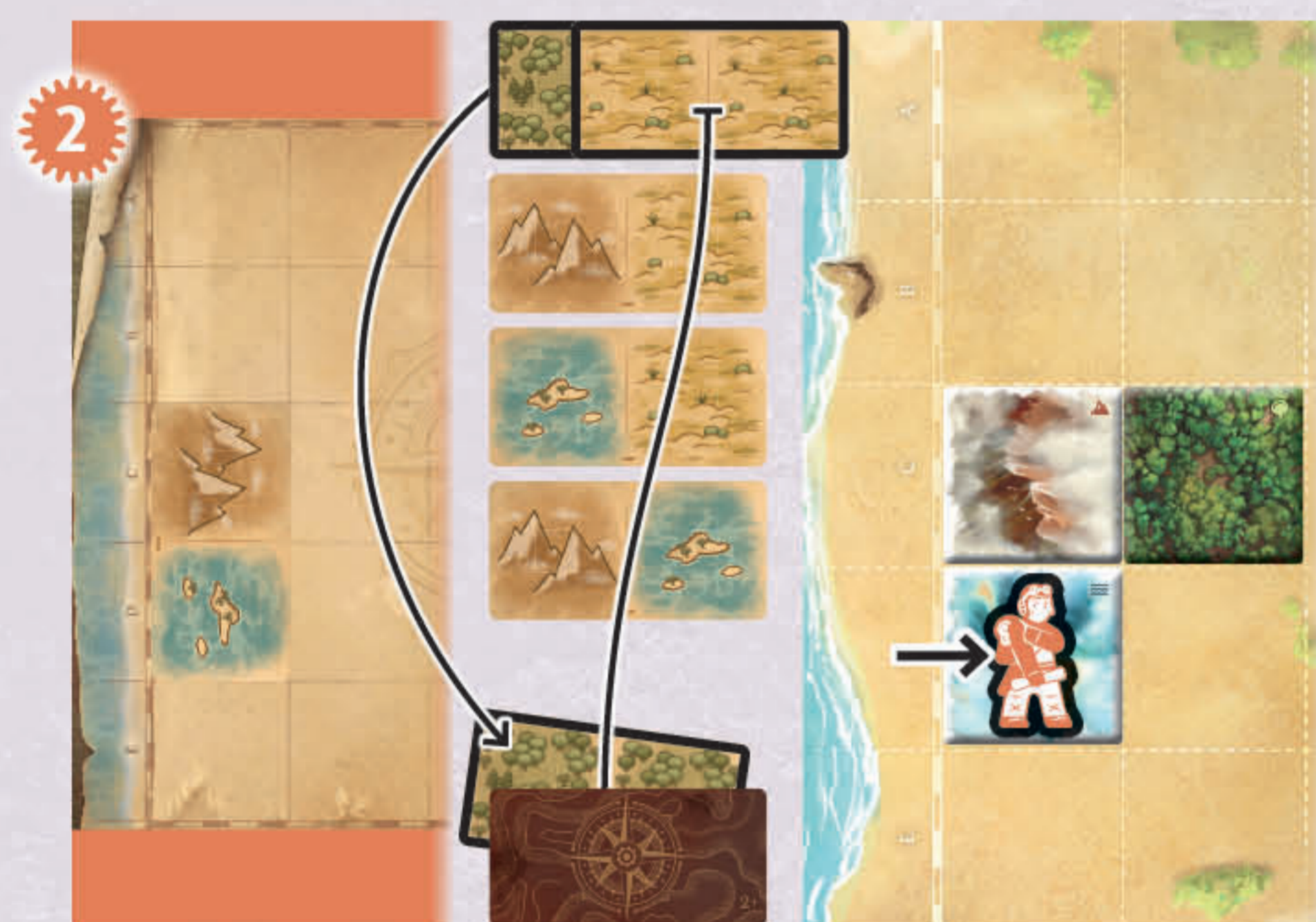
### BEISPIEL

Zeile **A** und Spalte **B** deines Pergament-Tableaus stimmen exakt mit dem Inselplan überein (2x **+3** ☀). Reihe **C** stimmt zwar überein, allerdings war ein Gebirgs-Plättchen noch unklar und wurde vor der Wertung entfernt. In Spalte **D** hat der Inselplan ein leeres Feld. Daher erhältst du weder für C, noch für D, noch für alle anderen nicht übereinstimmenden Zeilen/Spalten +3 ☀. Diesen Bonus erhältst du nur für A und B.





**1** **Cassandra** stellt ihre Figur mit ihrer ersten Bewegung auf den Strand. Dann kartiert sie das Feld direkt davor sowie ein angrenzendes, da Skizzenkarten immer 2 Felder enthalten. Dafür wählt sie 1 der Skizzenkarten aus der Auslage und platziert sie auf ihrem Pergament-Tableau. Dann legt sie die 2 entsprechenden Geländeplättchen aus dem Vorrat mit unklarer Seite nach oben auf die betreffenden Felder des Inselplans. Damit ist ihr 1. halber Tag beendet.



**2** **Cassandra** beginnt nun ihren 2. halben Tag. Sie bewegt ihre Figur auf das Lagunen-Plättchen und nutzt dessen Effekt: Sie steckt 1 Skizzenkarte aus der Auslage **unter** den Stapel und deckt eine neue auf.

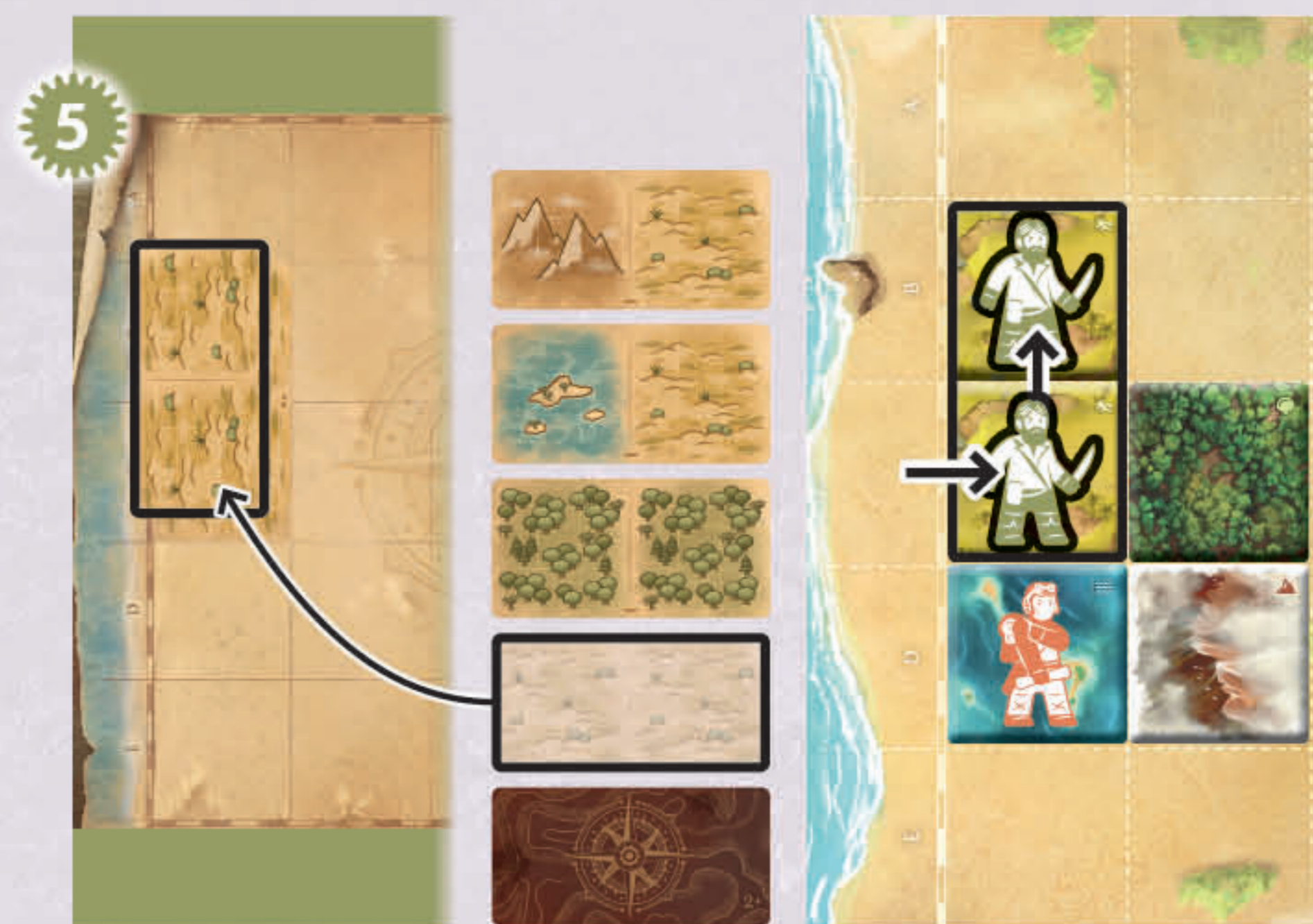


**3** Dann kartiert **Cassandra** erneut. Die von ihr gewählte Skizzenkarte platziert sie so auf ihr Pergament-Tableau, dass das Feld mit der Lagune wieder mit einer Lagune überdeckt wird. Daher dreht sie das unklare Lagunen-Plättchen auf dem Inselplan auf dessen bestätigte Seite.

**Cassandras** Zug ist hiermit zu Ende. Sie deckt 2 neue Skizzenkarten auf, damit wieder 5 in der Auslage liegen. Nun ist Elliott am Zug.

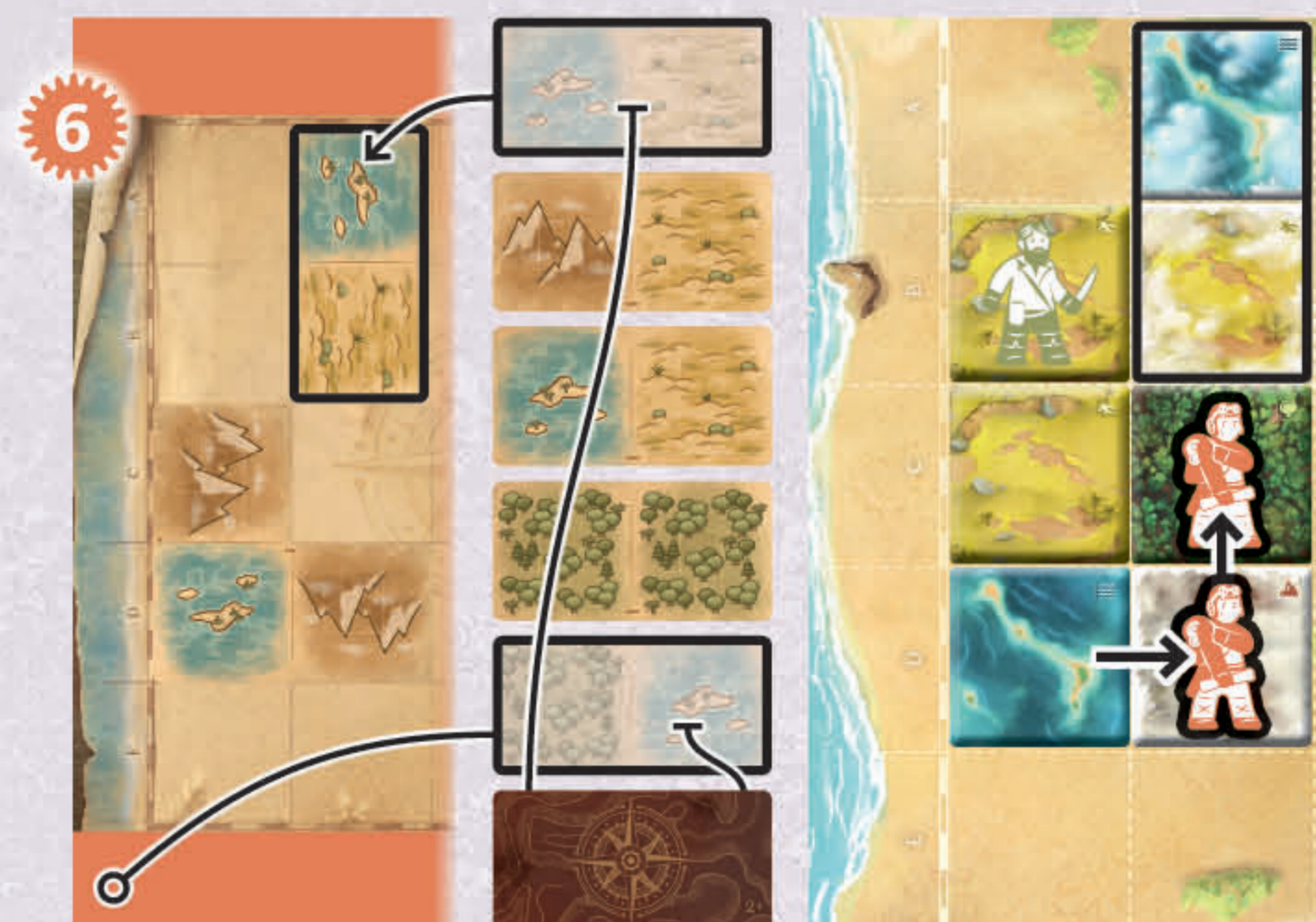


**4** **Elliott** stellt seine Figur mit seiner ersten Bewegung auf den Strand. Er wählt eine Skizzenkarte mit 2 Steppen-Feldern und kartiert diese. Dabei platziert er die Karte so, dass er das unklare Gebirgs-Plättchen von **Cassandra** durch ein unklares Steppen-Plättchen ersetzt.



**5** An seinem 2. halben Tag bewegt sich **Elliott** auf ein Steppen-Feld und nutzt dessen Effekt für eine weitere Bewegung. Er entscheidet sich dazu, wieder zu kartieren und wählt eine Skizzenkarte identisch zur vorigen. Er legt sie exakt auf die vorige Karte, wodurch er beide Steppen-Plättchen bestätigt.

**Damit ist die 1. Runde beendet.**



**6** **Cassandra** bewegt ihre Figur auf das Gebirge und nutzt dessen Effekt, um ein um 1 weiter entferntes Feld zu kartieren, als normalerweise erlaubt wäre.

An ihrem 2. halben Tag bewegt **Cassandra** ihre Figur in den Dschungel. Aufgrund dessen Effekts kann sie nicht kartieren. Sie entscheidet sich gegen das Beanspruchen und wirft ihre gewählte Skizzenkarte in die Schachtel.



**7** **Elliott** nutzt Bewegen und Kartieren. Hierbei bleibt das **bestätigte** Steppen-Plättchen unbeeinflusst von der Lagune auf der Karte.



**8** An seinem 2. halben Tag bewegt **Elliott** seine Figur nicht. Er wählt eine Skizzenkarte und wirft diese in die Schachtel, um die Region, auf der seine Figur steht, zu beanspruchen.

## LEGENDE

- Hebt relevantes Material hervor.
- Eine Figur oder Karte kommt ins Spiel.
- Eine Figur oder Karte wird bewegt/platziert.
- Eine Karte wird abgeworfen (in die Schachtel).

Durch deine 2 Vermutungskarten erhältst du bei der Wertung  für die Skizzenkarten auf deinem Pergament-Tableau.



## WICHTIG

-  Vermutungskarten
  - ➔ beziehen sich nie auf den Inselplan.
  - ➔ werten unabhängig von Übereinstimmungen mit dem Inselplan.
-  Du darfst jedes Pergament-Feld für beide Vermutungskarten werten.

## DEFINITION

Auf deinem Pergament-Tableau, als Zone gilt eine (waagrecht und/oder senkrecht) zusammenhängende Gruppe von Feldern gleichen Geländetyps auf deinem Pergament-Tableau. Dies kann ein einzelnes Feld sein. (Analog zur Definition einer Region auf dem Inselplan.)

Das rote Siegel in der unteren rechten Ecke jeder Vermutungskarte gibt an, wie oft du die Karte werten kannst:

-  genau 1-mal bei 1×
-  so oft wie möglich bei ∞.



Werte jede Zone des gezeigten Geländetyps gemäß ihrer Größe (mind. 3 Felder).

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



Werte eine Anzahl an Feldern mit gezeigtem Geländetyp an den Rändern deines Tableaus (mind. 4 Felder). Jedes Feld über 8 hinaus ist 1 wert.

Beispiel: 14 + 2



Werte jede vollständige Linie an Feldern **senkrecht** zum Strand, in der alle 4 Geländetypen vorkommen.

Beispiel: 3 × 4



Werte jede vollständige Linie an Feldern **parallel** zum Strand, in der alle 4 Geländetypen vorkommen.

Beispiel: 2 × 4



Werte jede vollständige Linie an Feldern **senkrecht** zum Strand, die aus genau 1 Geländetyp besteht.

Beispiel: 3 × 5



Werte jede vollständige Linie an Feldern **parallel** zum Strand, die aus genau 1 Geländetyp besteht.

Beispiel: 4 × 5



Werte eine Anzahl an Feldern des in der Mitte gezeigte Geländetyps, welche nicht an Felder des Typs mit X angrenzen. Jedes Feld über 7 hinaus ist 1 wert.

Beispiel: 12 + 2





Werte deine größte Zone.  
Sind dies mehrere,  
werte nur 1 davon.

Beispiel: 10



Werte jedes Feld des Geländetyps,  
von dem du **am wenigsten** hast.  
Ignoriere dabei Typen, die du gar  
nicht hast. Gilt dies für mehrere  
Typen, werte nur 1 davon.

Beispiel: 3x3



Werte deine kleinste Zone.  
Sind dies mehrere,  
werte nur 1 davon.

Beispiel: 30



Werte die Anzahl von Sets  
aus jeweils 1 Feld aller  
4 Geländetypen. Dabei ist  
egal, ob die einzelnen Felder  
aneinander angrenzen.

Beispiel: 8



Werte entsprechend  
der Anzahl deiner  
Zonen mit genau  
1 Feld.

Beispiel: 15



Werte jede Kombination an Geländefeldern, die das gezeigte Muster bilden.  
Einzelne Felder dürfen dabei Teil mehrerer dieser Muster sein.



Beispiel: 3x5



Werte entsprechend  
der Anzahl deiner  
Zonen mit genau  
2 Feldern.

Beispiel: 10

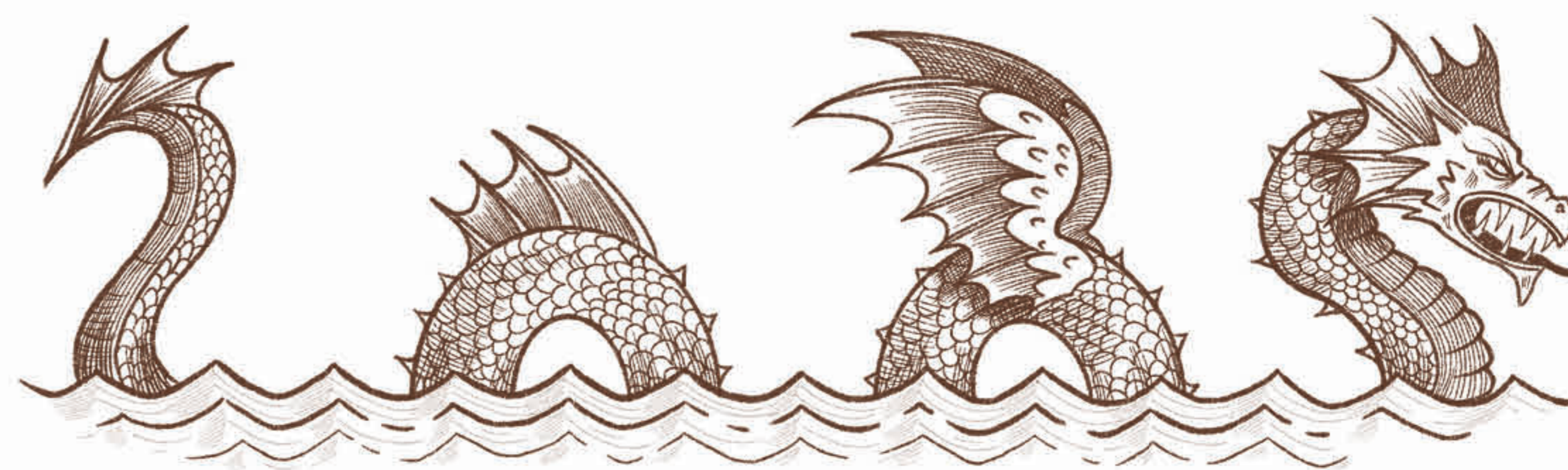


Beispiel: 3x8



Werte entsprechend der  
Anzahl an Feldern des  
Geländetyps, von dem  
du **am meisten** hast.  
Gilt dies für mehrere Typen,  
werte nur 1 davon.

Beispiel: 12



Der Solo-Modus ist einer Partie mit 2 Personen sehr ähnlich, allerdings trittst du hierbei gegen einen automatisierten Gegner namens "Ottoma" („Otto, bist du das?“) an.

## Zusätzliches Material

22 Ottoma-Karten, jeweils mit einer Gelände- und Koordinaten-Seite. 3 dieser Karten zeigen außerdem auf der Gelände-Seite zusätzlich ein Beanspruchen-Symbol (🚧).



Vorderseite: Gelände  
Rückseite: Koordinaten

## Vorbereitung

Bereite eine Partie für 2 Personen vor, mit folgenden Ausnahmen:

1. Wähle eine Farbe für Ottoma und lege davon nur die 3 Anspruchsmarker bereit. Lege alles weitere Material dieser Farbe (Kartograf-Figur, Pergament-Tableau, Charakterkarte) zurück in die Schachtel. Außerdem erhält Ottoma keine Vermutungskarten.
2. Lege 2 zufällige **Skizzenkarten** zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen.
3. Bilde einen Stapel aus den **Ottoma-Karten**, mit Gelände-Seite nach oben:
  - ➡ **Schritt 1:** Lege die 3 Karten mit 🚧 erstmal zur Seite.
  - ➡ **Schritt 2:** Ziehe aus den verbleibenden 19 Ottoma-Karten 1 zufällige Karte und lege sie zurück in die Schachtel, ohne sie anzusehen. Teile die verbleibenden 18 Karten in 3 gleich große Stapel zu je 6 Karten.
  - ➡ **Schritt 3:** Füge diesen Stapeln je 1 🚧-Karte hinzu.
  - ➡ **Schritt 4:** Mische die 3 Stapel getrennt voneinander. Stelle dabei sicher, dass die jeweils oberste Karte kein 🚧 hat.
  - ➡ **Schritt 5:** Lege diese 3 Stapel aufeinander (Gelände-Seite nach oben), **ohne sie dabei zu mischen**. Lege den auf diese Weise gebildeten Stapel in Reichweite bereit.

## Ablauf

Du beginnst und führst deine Züge wie gewohnt aus, füllst jedoch die Auslage nicht auf. Nach dir ist immer Ottoma am Zug.

### OTTOMA-ZUG

Wirf die 3 verbliebenen Skizzenkarten aus der Auslage ab. Dann führt Ottoma **2 halbe Expeditionstage** durch.

### DER HALBE EXPEDITIONSTAG

Drehe die oberste Karte des Ottoma-Stapels um und lege sie rechts neben den Stapel (Koordinaten-Seite nach oben). Die rechte Karte zeigt an, auf welchen Feldern des Inselplans Ottoma Aktionen durchführen wird. Die linke Karte (oberste des Stapels) zeigt an, welche Aktionen Ottoma dort durchführen wird.



Führe für jedes Feld die vorgegebene Aktion aus (Aktion 1 auf Feld 1, Aktion 2 auf Feld 2). Auf manchen Karten befinden sich 2 Aktionen nebeneinander, getrennt durch einen Schrägstrich /(...). Ottoma führt die rechte Aktion (in Klammern) nur aus, falls die linke nicht möglich ist.

#### Aktion: Bestätigen

Überprüfe, ob auf den Feldern des Inselplans, welche die rechte Ottoma-Karte zeigt (Koordinaten), bereits ein Geländeplättchen liegt.

☀ **Falls dort kein Geländeplättchen liegt**, führe die Aktion in Klammern aus.

☀ **Falls dort ein Geländeplättchen liegt:**

➡ **Ist dieses noch unklar**, drehe es auf die bestätigte Seite.

➡ **Ist dieses bereits bestätigt**, tue nichts.

**Ignoriere in diesem Fall** die Aktion in Klammern.



#### Aktion: Geländeplättchen legen oder bestätigen („Kartieren“)

Passe die Inselfelder der rechten Ottoma-Karte (Koordinaten) an, als hätte Ottoma dort die Aktion *Kartieren* mit dem entsprechenden Geländetyp der linken Ottoma-Karte durchgeführt. Befolge dafür die normalen Regeln wie links auf Seite 5 beschrieben.

#### HINWEIS

Die Darstellung (Gelände) dieser Aktion von Ottoma entspricht den Skizzenkarten, um dich daran zu erinnern, dass dies praktisch wie *Kartieren* funktioniert.



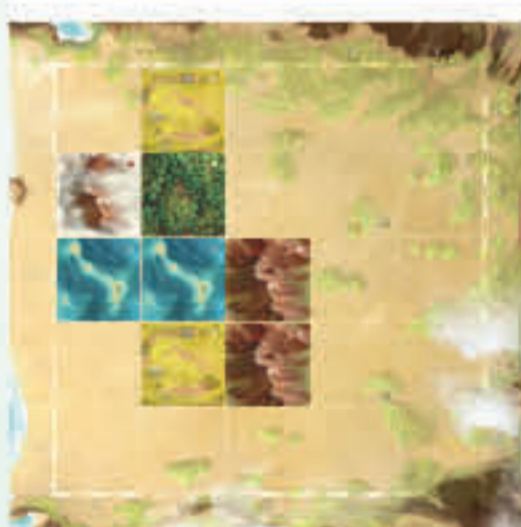
BEISPIEL



Vorgegebene Aktion für Feld 1:  
**Bestätigen.** Feld 1 des Inselplans ist jedoch leer, daher gibt es nichts zu bestätigen. Ottoma führt also stattdessen die Aktion in Klammern aus: **Kartieren.**



Da die Aktion ein Gebirge zeigt, legst du ein Gebirgs-Plättchen mit der unklaren Seite nach oben auf Feld 1. Dann folgt Ottomas 2. Aktion.



Vorgegebene Aktion für Feld 2: **Kartieren.** Die Aktion zeigt einen Dschungel, daher bestätigst du das bereits auf Feld 2 liegende Dschungel-Plättchen.

Damit ist Ottomas 1. halber Tag abgeschlossen. Drehe eine weitere Ottoma-Karte um und handle diese nach dem gleichen Schema ab.

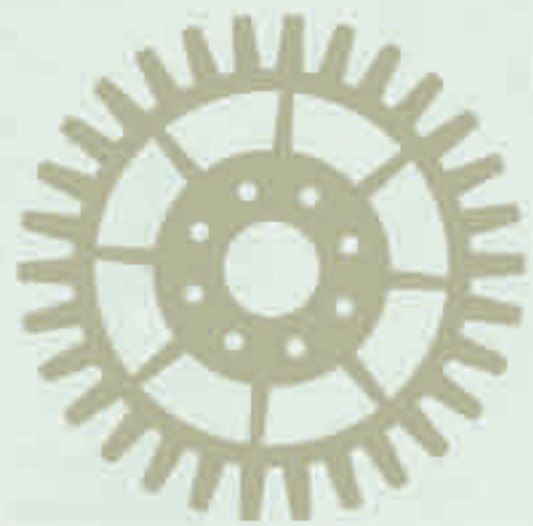
Beanspruchen

Diese Aktion kommt nur auf 3 der 22 Ottoma-Karten vor.

**Nach dem Kartieren** beansprucht Ottoma die größte Region **bestätigter** Geländeplättchen auf dem Inselplan. Kommen hierfür mehrere in Frage, darfst du wählen, wohin Ottomas Anspruchsmarker gelegt wird.



Befolge dafür die normalen Regeln, wie rechts auf Seite 5 beschrieben. Diese beschreiben auch, welche Regionen Ottoma überhaupt beanspruchen darf.



ERINNERUNG

Ottoma führt 2 halbe Expeditionstage durch, es werden also **2 Karten** des Ottoma-Stapels gedreht, bevor du wieder am Zug bist.

Nachdem Ottoma beide halben Tage durchgeführt hat, endet sein Zug. Fülle die Auslage wieder mit 5 neuen Karten vom Stapel auf.

Ende der Partie

Sobald am Ende von Ottomas Zug mind. 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist, endet die Partie:

- Du hast alle Felder auf deinem Pergament-Tableau abgedeckt.
- Alle** Felder des Inselplans sind mit **bestätigten Geländeplättchen** besetzt.
- Alle **Ottoma**-Karten wurden abgehandelt.

WERTUNG

- Bestimme zuerst deine Punktzahl wie gewohnt (siehe Seite 6).
- Ziehe dann Ottomas für beanspruchte Regionen von deinen hierfür ab (dabei sind negative Werte möglich).
- Vergleiche deine Punktzahl mit der Tabelle unten, um den dir zustehenden Titel zu erfahren. Bist du ein unbedeutender und vorsichtiger Papierschieber-Lehrling, oder doch eine weltberühmte und unerschütterliche Landvermessungs-Fachfrau?

HINWEIS

Natürlich ist die Gesamtpunktzahl am interessantesten, aber die anderen 3 Tabellen ermöglichen es dir, deinen Fortschritt durch präzisere Messungen zu beurteilen.

GESAMTPUNKTZAHL					
0 – 59	60 – 69	70 – 79	80 – 89	90 – 99	100+
Unbedeutend	Mäßig	Bekannt	Denkwürdig	Weltberühmt	Unsterblich

PUNKTZAHL FÜR VERMUTUNGEN			
19 oder weniger	20 – 39	40 – 59	60+
Lehrling	Assistent(in)	Fachmann/-frau	Dekan(in)

PUNKTZAHL FÜR ÜBEREINSTIMMUNG MIT DEM INSELPLAN			
0 – 19	20 – 29	30 – 39	40+
Papierschieber(in)	Topograph(in)	Landvermesser(in)	Kartograf(in)

PUNKTZAHL FÜR BEANSPRUCHTE REGIONEN <small>minus Ottomas Beanspruchungen</small>			
0 oder weniger	1 – 7	8 – 15	16+
Ängstlich	Vorsichtig	Wagemutig	Unerschütterlich

# KURZÜBERSICHT

2x

1

OPTIONAL

BEWEGEN

2

VERPFLICHTEND

WÄHLE  
EINE SKIZZENKARTE

3

OPTIONAL

KARTIEREN

Platziere die Skizzenkarte

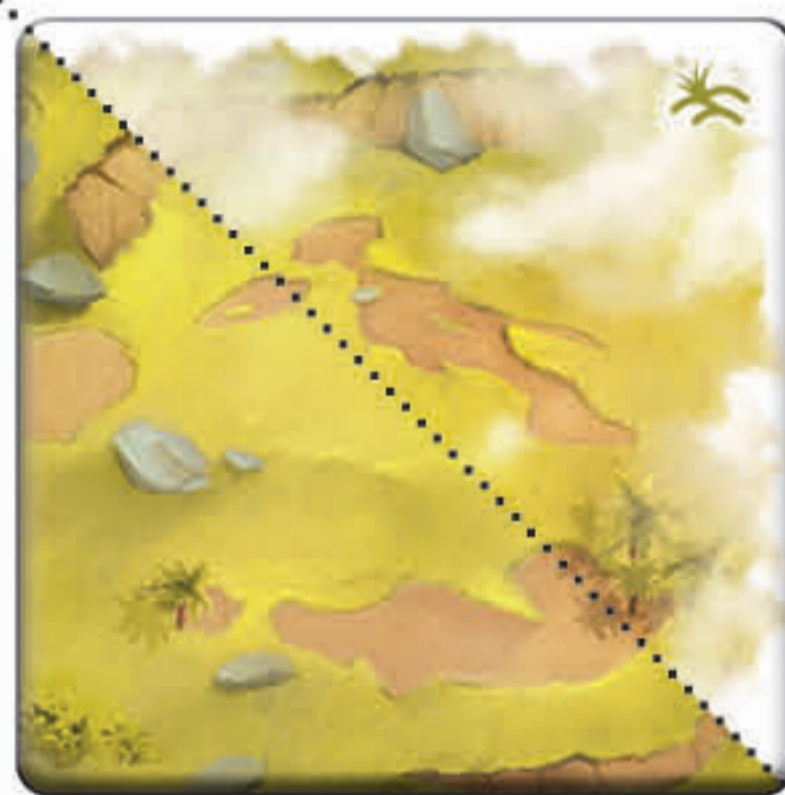
ODER

BEANSPRUCHEN

Wirf die Skizzenkarte ab

Jeder Geländetyp hat seinen eigenen Effekt, welcher unabhängig von der sichtbaren Seite (unklar oder bestätigt) ist.

Lagunen- und Gebirgs-Plättchen **dürfen** aktiviert werden, **egal ob die Figur bewegt wurde oder nicht**. Der Effekt von Dschungel-Plättchen ist dauerhaft aktiv.

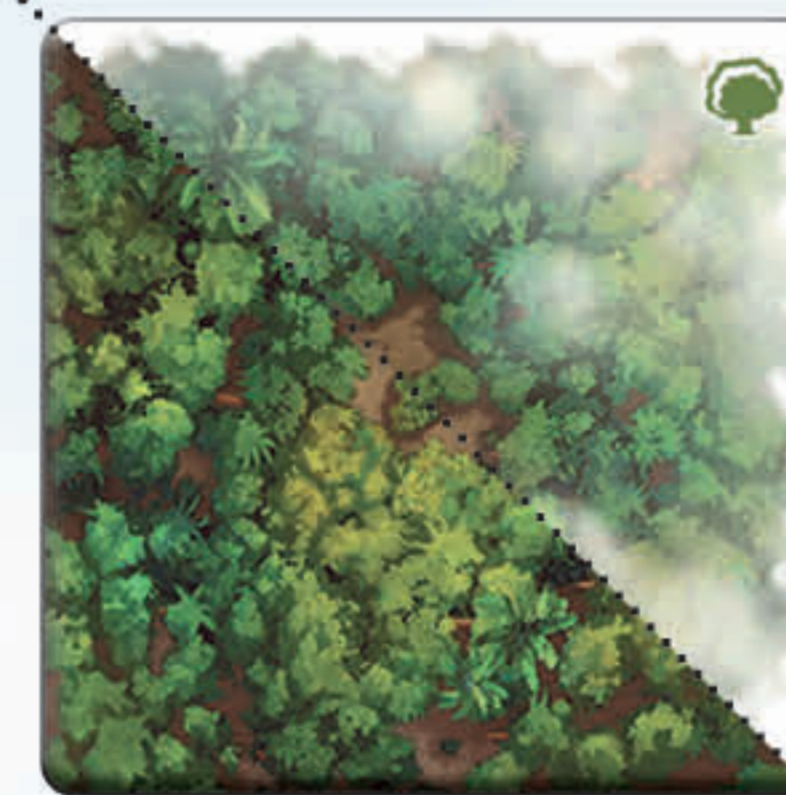
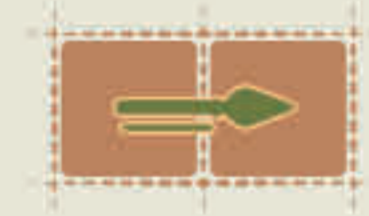


## STEPHEN-EFFEKT

OPTIONALER EFFEKT

Auslöser: Du bewegst deine Kartograf-Figur darauf.

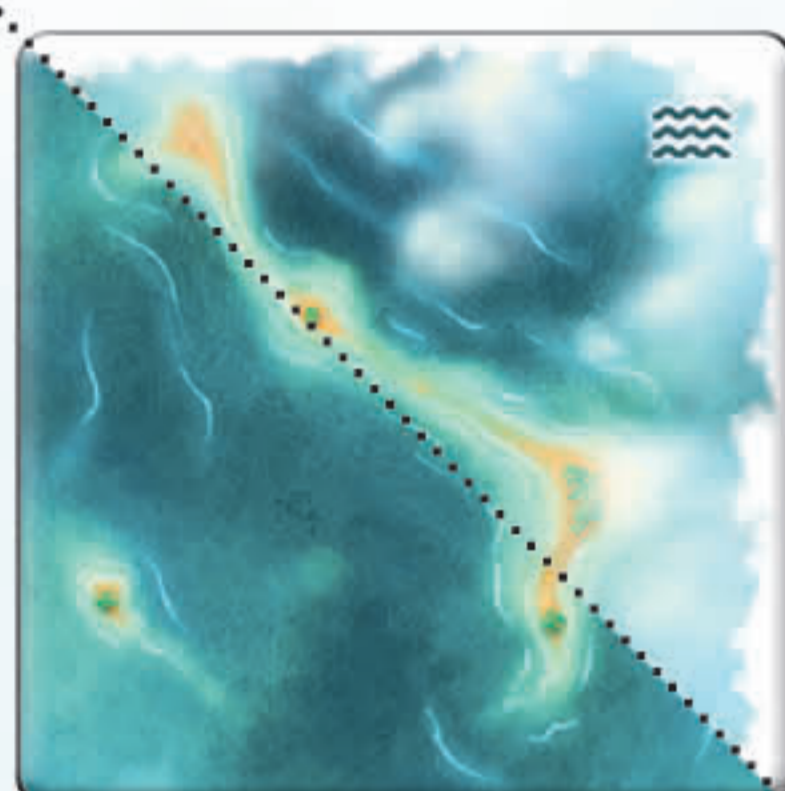
Du darfst deine Kartograf-Figur sofort auf ein **angrenzendes** Feld bewegen. Du darfst dann auch den Effekt des neuen Felds auslösen.



## DSCHUNGEL-EFFEKT

VERPFLICHTENDER EFFEKT

Auslöser: Während dieser Phase (Kartieren/Beanspruchen). Du kannst nicht **Kartieren**. Deine einzige Möglichkeit ist **Beanspruchen** (oder nichts zu tun).

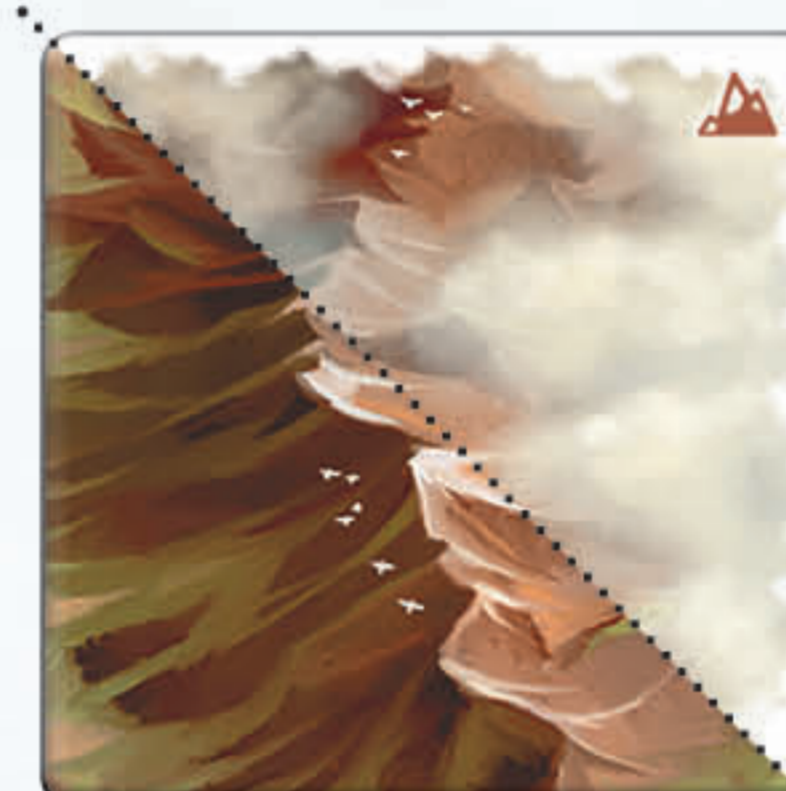


## LAGUNEN-EFFEKT

OPTIONALER EFFEKT

Auslöser: Bevor du eine Skizzenkarte wählst.

Du darfst 1 Skizzenkarte aus der Auslage zu entfernen und diese mit 1 neuen Karte vom Stapel auffüllen. Lege die entfernte Karte **unter** den Stapel. Wähle danach deine Skizzenkarte für diesen halben Tag.



## GEIRGE-EFFEKT

OPTIONALER EFFEKT

Auslöser: Beim Platziere einer Skizzenkarte.

Der Sichtbereich deiner Kartograf-Figur erhöht sich für jede der 4 Richtungen um 1 Feld, du darfst die Skizzenkarte also auch auf diese Felder platzieren.



## Nicht vergessen...

Beim Kartieren bist du **nicht verpflichtet**, das bereits auf dem Inselplan ausliegende Gelände in irgendeiner Weise zu beachten oder zu befolgen.

Auch falls du nicht kartierst (ob freiwillig oder erzwungen), **musst** du trotzdem eine Skizzenkarte aus der Auslage wählen. Wirf sie am Ende deines Zugs ab (in die Schachtel).

Vermutungskarten beziehen sich nur auf **dein eigenes Pergament-Tableau**, nicht auf den Inselplan.

**Entferne vor** der Endwertung alle unklaren Geländeplättchen vom Inselplan.

[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

[info@sitdown-games.com](mailto: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

Cell. +32 468 37 51 31

## AUTOREN

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

## ILLUSTRATIONEN

**Stanislas PUECH**

## ENTWICKLUNG

**Michaël DEROBERTMASURE**

## GRAFIKDESIGN

**Anthony MOULINS**

## KÜNSTLERISCHE LEITUNG

**Marie OOMS**

## PRESSE & VERMARKTUNG

**Sophie TROYE**

## PROJEKTLEITUNG

**Didier DELHEZ**

## DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

**P. KÜHNL für THE GEEKY PEN**

**MATHIEU** • Vielen Dank an meine allerliebste Annette für ihre Unterstützung und an François Gandon für seine weisen Ratschläge.

**THOMAS** • Vielen Dank an Sandra, meine lebenslange Reisebegleiterin, und Nala, meine treue vierbeinige Gefährtin.

**TIMOTHÉE** • Für Mathilda, die dank der Kraft der Jugend ihren Weg durch schwere Krankheit, welche unwegsamem Gelände glich, gefunden hat. Dank gilt der Medizin, die sie gerettet hat, und an allen, die zum wissenschaftlichen Fortschritt beitragen.

Die Autoren gedenken Alfred Korzybski und seinem Sprichwort: «Eine Karte entspricht nicht [unbedingt] dem Gelände», welches als Inspiration für dieses Spiel diente.

Ein Spiel von Sit Down! , herausgegeben von Megalopole. ©Megalopole (2023). Alle Rechte vorbehalten. Nur zum privaten Gebrauch und Vergnügen bestimmt. **ACHTUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Bewahren sie diese Informationen auf. • Abbildungen, Formen und Farben können abweichen. • Die Herstellung oder Vervielfältigung dieses Spiels, auch einzelner Teile, in jeglichem Medium, ob physisch oder elektronisch ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Megalopole untersagt.