

DER KARTOGRAPH & DIE KARTOGRAPHIN

FERNE EXPEDITIONEN

Diese Erweiterung enthält 3 Module mit neuen Landkarten, die ihr kartographieren könnt, sowie 12 zugehörige Karten und Regeln. Ihr könnt die Module sowohl mit *Der Kartograph* als auch mit *Die Kartographin* zusammen nutzen.

Wagt euch in das Reich der Frostriesen, erklimmt die Gipfel über Kethras Steppe und besucht den legendären Markt von Hornhelm.

Zusätzlich sind 4 Promokarten „Held*in“ für das Spiel mit *Die Kartographin* enthalten.



Mindestens 1 Grundspiel wird benötigt.

Änderungen bei der Spielvorbereitung

Die folgende Änderung gilt für alle 3 Module:

Entscheidet gemeinsam, welche Landkarte ihr alle verwendet. (Euch stehen nun zusätzlich die Karten F1, F2, K1, K2 und H zur Auswahl.)

Verwendet ihr eine der Landkarten aus dieser Erweiterung, lest unbedingt den entsprechenden Abschnitt in dieser Anleitung: Frostweiten (Karte F1 bzw. F2), Kethras Steppe (K1 bzw. K2), Hornhelm (H).

Inhalt: 3 neue Blöcke mit insgesamt 5 neuen Landkarten (F1, F2, K1, K2, H) und dem Marktblatt (M), 2 Karten „Hinterhalt“ (F01, F02), 1 Karte „Held*in“ (F03), 3 Karten „Leuchfeuer“ (K01–K03), 6 Karten „Händler“ (H01–H06), 4 Karten „Held*in“ (Promo H01–H04)

Autor: Jordy Adan, John Brieger | **Illustrationen:** Lucas Ribeiro, Diego Sá, JJ Ariosa

Grafikdesign: Luis Francisco | **Texte:** James Ryan | **Spielanleitung:** Dustin Schwartz

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Matthias Wagner | **Grafikdesign:** Jessy Töpfer

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games. © 2022 Thunderworks Games. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Art.-Nr.: 51314G
Hergestellt in Spanien

TW513142205DE



THUNDERWORKS
GAMES

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

FROSTWEITEN

— DAS REICH DER FROSTRIESEN —

Änderungen bei der Spielvorbereitung

8. Mischt zunächst die 2 neuen **Hinterhalte** (F01, F02) zusammen mit den anderen Hinterhalten. Zieht dann zufällig 2 und legt sie unesehen in die Schachtel zurück.

Wenn ihr mit *Die Kartographin* spielt, mischt zunächst die neue **Held*in-Karte** (F03) zusammen mit den anderen Held*innen. Zieht dann zufällig 1 und legt sie unesehen in die Schachtel zurück.

ERKUNDETE FELDER

Erkundete Felder zeigen jeweils 1 der 4 Geländearten Wald, Dorf, Acker oder Wasser. Ihr dürft sie **nur** mit der darauf abgebildeten Geländeart ausfüllen. (Sie dürfen jedoch Teil des Angriffsmusters von Held*innen (*) sein.)

Bei den Wertungen am Ende des Sommers und des Winters erhaltet ihr je 1 Ruhmpunkt für jedes erkundete Feld auf eurer Landkarte, das ihr ausgefüllt habt. Erkundete Felder, die zerstört wurden, zählen nicht mit. Notiert diese Ruhmpunkte in dem entsprechenden Kästchen neben dem Abschnitt für die jeweilige Jahreszeit.

ZUGEFRORENER SEE

Hat eine Person auf ihrer Landkarte alle an den zugefrorenen See angrenzenden Felder ausgefüllt, erhält sie sofort 3 Münzen (F1) bzw. 4 Münzen (F2). Die Felder des Sees gelten als **ausgefüllt**, haben aber **keine** Geländeart.

ZERSTÖRTE FELDER

Felder können im Spielverlauf durch verschiedene Effekte (z. B. von Hinterhalten) zerstört werden. Markiert zerstörte Felder stets sofort mit einem großen X. Zerstörte Felder sind **ausgefüllt**, haben aber **keine** Geländeart (mehr).

KETHRAS STEPPE

ROTZAHN & GOLDBAUCH

Änderungen bei der Spielvorbereitung

- Mischt die 3 **Leuchtkarten** (K01–K03). Zieht dann zufällig 1 und legt sie als Wertungskarte offen neben die anderen 4 Wertungskarten. Legt die übrigen 2 Leuchtkarten in die Schachtel zurück.

LEUCHTFEUER ENTFACTHEN

Leuchtfelder gelten als Gebirgs-Felder. Statt 1 Münze zu erhalten, wenn ihr alle 4 angrenzenden Felder ausgefüllt habt, markiert ihr jedoch das Leuchtfeldersymbol in diesem Feld, um anzuzeigen, dass es entfactht wurde.



WERTUNG DER LEUCHTFEUER

Bei der Wertung am Ende jeder Jahreszeit wertet ihr eure entfacthten Leuchtfelder entsprechend der ausliegenden Leuchtkarte. Notiert eure gewonnenen oder verlorenen Ruhmpunkte für entfacthte Leuchtfelder auf dem Goldbauchberg und dem Rotzahngipfel in den entsprechenden Kästchen.



Goldbauch

In der **Solovariante** musst du bei der Wertung am Spielende auch die Zahl in der unteren rechten Ecke der Leuchtkarte von deiner Gesamtpunktzahl abziehen.



Rotzahn

REICHWEITE DER LEUCHTFEUER

Für einige Leuchtkarten ist die Reichweite der Leuchtfelder relevant. Die Reichweite jedes Leuchtfeldes ist mit einer gestrichelten Linie markiert, die eine farblich hinterlegte Fläche umrandet. Alle Felder in dieser Fläche liegen in Reichweite des Leuchtfeldes.



HORNHELM

DER MARKT IM ÖDLAND

Änderungen bei der Spielvorbereitung

1. Nehmt euch jeweils 1 **Landkarte (H)** und zusätzlich 1 **Marktblatt (M)**. Ihr startet bereits mit 1 **Münze** in eurer Schatztruhe.
9. Mischt die 6 **Händlerkarten (H01–H06)** und legt sie als verdeckten Händlerstapel neben den Erkundungsstapel.

HÄNDLERKARTEN

Deckt zu Beginn des Sommers, des Herbsts und des Winters die oberste Karte des Händlerstapels auf. Die Karte zeigt an, welche 3 Marktstände geöffnet sind. Ihr dürft nun alle 1 der 3 Gegenstände auf den entsprechenden Positionen des Marktblatts kaufen.

GEGENSTÄNDE KAUFEN

Jede Person darf jeden Gegenstand nur ein einziges Mal kaufen. Um einen Gegenstand zu kaufen, müsst ihr Münzen in Höhe der angegebenen Kosten zahlen. Markiert dann das entsprechende Kästchen auf eurem Marktblatt, um anzuzeigen, dass ihr den Gegenstand gekauft habt.

Um eine Münze zu bezahlen, streicht die Münze in eurer Schatztruhe durch. (Für bezahlte Münzen erhaltet ihr keine Ruhmpunkte mehr.)

EFFEKTE DER GEGENSTÄNDE

Alle Gegenstände haben permanente Effekte, die Tagebuchpunkte (◆) bringen. Wenn ihr durch den Effekt eines Gegenstands einen Tagebuchpunkt erhaltet, markiert ihr das am weitesten links liegende leere Feld der Tagebuchleiste auf eurem Marktblatt. Hat eine Person bereits alle Felder ihrer Tagebuchleiste markiert, ignoriert sie alle weiteren Tagebuchpunkte.

TAGEBUCHWERTUNG

Am Spielende erhaltet ihr zusätzliche Ruhmpunkte entsprechend des höchsten erreichten oder überschrittenen Werts auf eurer Tagebuchleiste (5/12/20/30/42/55).

In der **Solovariante** musst du noch 10 Ruhmpunkte von deiner Gesamtpunktzahl abziehen.

ZERSTÖRTE FELDER

Felder können im Spielverlauf durch verschiedene Effekte (z. B. von Gegenständen) zerstört werden. Markiert zerstörte Felder stets sofort mit einem großen X. Zerstörte Felder sind **ausgefüllt**, haben aber **keine** Geländeart (mehr).

HINWEISE ZU DEN GEGENSTÄNDEN

Bestiarium, Fernrohr, Tintenfass: Der Effekt gilt auch, wenn du eine Form bei einem Hinterhalt einzeichnest (auch in der Solovariante).

Krallenstiefel: Gebirgs-Felder, die beim Kauf bereits umschlossen sind, zählen nicht.

Zirkel: Der Effekt bei der Wertung wird vor etwaigen Effekten von Hinterhalten ausgeführt.