Chartae

Reiner Knizia

2

7+

10‘

Inhalt

9 Landkartenteile, 1 Spielanleitung

Spielidee

Ihr habt eine alte Landkarte entdeckt, über deren Rekonstruktion ihr nun debattiert. Wem steht welches Gebiet zu? Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Landkartenteile für das eigene Hoheitsgebiet, Land oder See, auf einer 3x3 Felder großen Landkarte beanspruchen kann.

Vorbereitung

1. Entscheidet, wer welches Hoheitsgebiet (*Land*/*See*) spielt.
2. Legt das Landkartenteil mit der Windrose in eure Mitte.
   Es darf in beliebiger Ausrichtung gelegt werden.
3. Mischt die übrigen Landkartenteile und bildet mit ihnen einen verdeckten Stapel.
4. Bestimmt, wer das Spiel beginnt.
5. Deckt das oberste Landkartenteil vom Stapel auf.

Spielablauf

Das Spiel geht über mehrere Runden, bis eine **vollständige Landkarte aus 3x3 Landkartenteilen** ausgelegt wurde.
Pro Runde spielt ihr nacheinander jeweils einen Zug.

In deinem Zug führt du **eine** der folgenden zwei Aktionen aus:

1. Drehen

Drehe 1 Landkartenteil in der Auslage um 90 Grad im Uhrzeigersinn.

Die Aktion Drehen *darf nicht häufiger als 2x direkt hintereinander ausgeführt werden, egal auf welches Landkartenteil sie sich bezieht. Wurde in 2 aufeinanderfolgenden Zügen* Drehen *ausgeführt, muss im nächsten Zug* Anlegen *ausgeführt werden.*

2. Anlegen

Nimm das offenliegende Landkartenteil vom Stapel auf die Hand, decke das nächste Teil auf dem Stapel sofort auf und lege das Teil aus deiner Hand an die Landkarte in der Mitte an.

Landkartenteile müssen innerhalb eines 3x3 Felder großen Rasters Kante an Kante angelegt werden (es ist nicht erlaubt, mehr als 3 Teile in der Breite oder Höhe anzulegen). Dabei muss die Windrose nicht in der Mitte der Landkarte liegen. Jedes neue Landkartenteil muss mindestens eine Kante eines bereits ausliegenden Teils berühren. Die Hoheitsgebiete Land *oder* See *müssen beim Anlegen nicht passend verbunden werden.*

Nachdem du 1 Aktion ausgeführt hast, ist dein Zug vorbei und die Gegenseite ist an der Reihe.

Spielt weiter, bis der Kartenstapel aufgebraucht und eine Landkarte aus 3x3 Landkartenteilen entstanden ist.



Anlege-Beispiel:
Alle Landkartenteile, die an die Kante eines anderen Landkartenteils angelegt wurden, liegen korrekt.

Das Teil unten rechts darf so nicht angelegt werden, da es keine Kante eines anderen Teils berührt.

Spielende und Wertung

Sobald die Landkarte in der Größe von 3x3 Feldern vollständig ausgelegt ist, ermittelt ihr für jedes Hoheitsgebiet die meisten miteinander verbundenen Landkartenteile. Landkartenteile gelten als miteinander verbunden, wenn sie ohne Unterbrechung Kante an Kante aneinander liegen und an ihrer gemeinsamen Kante (zumindest teilweise) dasselbe Hoheitsgebiet aufweisen.

Wer im größten eigenen Hoheitsgebiet die meisten Landkartenteile miteinander verbunden hat, gewinnt.

Bei Gleichstand verliert, wer das letzte Landkartenteil angelegt hat.



Wertungsbeispiel:
Das Hoheitsgebiet Land *(weiß) hat im größten zusammenhängenden Gebiet 5 Landkartenteile miteinander verbunden; das Hoheitsgebiet* See *(blau) hat im größten zusammenhängenden Gebiet 6 Landkartenteile miteinander verbunden. Das Hoheitsgebiet* See *gewinnt.*

Die beiden weiteren Hoheitsgebiete von Land *mit je 2 verbundenen Landkartenteilen (unten links) spielen keine Rolle.*

Deutsche Version
Realisierung: Daniel Theuerkaufer
Lektorat: Veronika Sigl, Thomas Jacob

©2020 **Board Game Circus**, Daniel Theuerkaufer
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland,

unter der Lizenz von XV Games.

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