

Carlo A. Rossi



# Gisborne

Die ersten  
Kartographen

**Für 3 - 5 Spieler ab 8 Jahren,  
Spieldauer ca. 30 - 40 Minuten**

*Ende des 18. Jahrhunderts:  
Die ersten Seefahrer Europas  
landen auf der Nordinsel  
Neuseelands und fangen an,  
die Insel zu kartographieren.  
Wer bahnt sich am schnellsten  
einen Weg durch das  
unwegsame Binnenland zur  
anderen Küste? Wer malt  
unterwegs die wertvollsten  
Karten und wer nutzt die  
Schritte der Mitspieler  
optimal, damit er am Schluss  
als bester Kartograph  
berühmt wird?*

## DIE AUSTRUSTUNG

- 12 Strecken-Plättchen  
(1 Start-Plättchen, 1 Ziel-Plättchen,  
10 Wege-Plättchen)
- 5 Kartographen (Spielfiguren)
- 122 Bewegungskarten  
(32 mit Gold-Münze: Werte 3 und 4,  
40 mit Silber-Münze: Werte 2 und 3, 50  
mit Bronze-Münze: Werte 1 und 2)
- 5 Zelt-Karten (1 pro Spieler)
- 12 Karten-Chips (1-4 Punkte)
- 5 Karten-Truhen
- 5 Kurzanleitungen

 **Clementoni**

## ZIEL DES SPIELS

Wer bei Spielende am meisten Siegpunkte in seiner Karten-Truhe hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

Die **Karten-Truhen** werden wie in der Abbildung ineinander gesteckt.



Mischt alle **Bewegungskarten** gründlich durch und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Legt das **Start-Plättchen** („Start“ auf der Rückseite) offen an ein Ende des Tisches, das **„Ziel-Plättchen“** („Gisborne“ auf der Rückseite) kommt offen an das andere Ende des Tisches. Mischt die **10 Wege-Plättchen** verdeckt und legt dann eins davon verdeckt zurück in die Schachtel. Es spielt nicht mit. Die verbleibenden 9 Wege-Plättchen legt ihr als verdeckten Stapel neben den Kartenstapel.

Jeder Spieler erhält:

- **einen Kartographen in der Farbe seiner Wahl** und stellt ihn auf den Steg des Start-Plättchens. Die Reihenfolge der Figuren wird vor Spielbeginn ausgelost.
- **5 Bewegungskarten auf die Hand.**
- eine **Zelt-Karte** auf die Hand.
- die **Karten-Truhe** in der Farbe der Spielfigur.
- eine **Kurzanleitung**.

Von den **Karten-Chips** sortiert ihr die „4“ und eine „1“ aus. Mischt die übrigen Karten-Chips verdeckt, legt einen davon verdeckt zurück in die Schachtel und platziert die restlichen 9 als offenen Stapel neben den Kartenstapel. Legt die „1“ auf das Karten-Feld des Start-Plättchens. Die „4“ wird auf den Strand des Ziel-Plättchens gelegt.



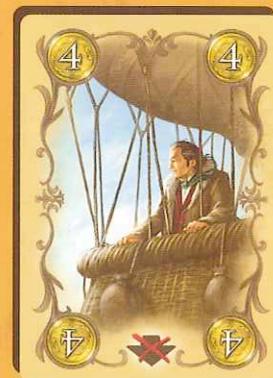
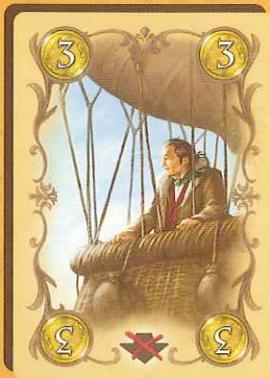
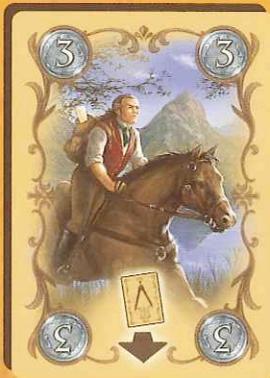
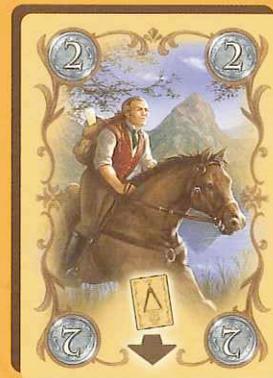
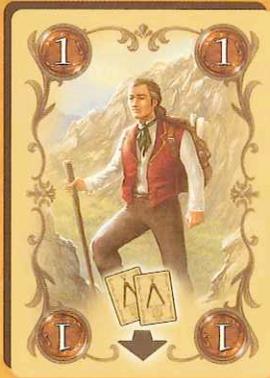
## SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in Runden, die jeweils den gleichen Ablauf haben:

1. Alle Spieler legen der Reihe nach eine oder mehrere Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Dabei beginnt der Spieler, dessen Figur am weitesten vorne auf dem Spielplan steht, dann der Zweitplatzierte usw.
2. Die Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.
3. Die Spieler ziehen der Reihe nach mit ihren Figuren (Ausnahme: Zelt-Karte). Sowohl beim Spielen der verdeckten Karten als auch beim Ziehen beginnt der Spieler, dessen Spielfigur am weitesten vorne auf dem Spielplan steht. Dann spielt bzw. zieht der Zweitplatzierte usw.
4. Alle Spieler legen ihre gespielten Karten auf einen gemeinsamen Ablagestapel und ziehen Karten nach (Ausnahme: nur goldene Karten gespielt).

Für das **Spielen der Karten** gelten folgende Regeln:

- Ihr dürft pro Runde nur Karten einer Farbe spielen (entweder Bronze, Silber oder Gold).
- Es ist also nicht erlaubt, eine silberne und eine goldene Karte zusammen zu spielen (Ausnahmen: Zelt-Karte und Dorf).
- Ihr dürft höchstens 5 Karten pro Runde ausspielen.



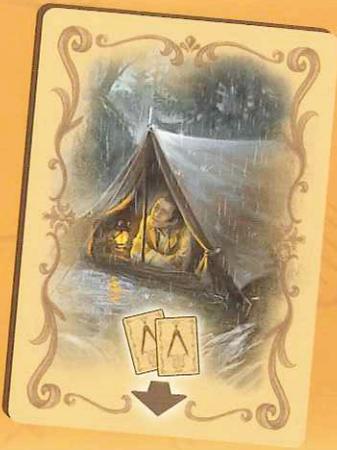
Ihr erhaltet Karten vom Nachziehstapel, nachdem ihr Karten abgelegt habt.

Die Anzahl der Karten richtet sich nach der **Farbe der gespielten Karten:**

- Wer **bronzene Karten** gespielt hat, erhält **2 Karten** vom Stapel.
- Wer **silberne Karten** gespielt hat, erhält **1 Karte** vom Stapel.
- Wer **goldene Karten** gespielt hat, erhält **keine Karte** vom Stapel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels sehr gründlich und benutzt sie als neuen Nachziehstapel.





## ZELT-KARTE

Spielt ein Spieler seine Zelt-Karte als verdeckte Karte (entweder als einzige Karte oder mit anderen Bewegungskarten zusammen), bewegt er seinen Kartographen in diesem Zug nicht und nimmt sich stattdessen in dieser Runde 2 Bewegungskarten vom Stapel.

Seine ausgespielte Zelt-Karte sowie eventuell zusätzlich ausgespielte Bewegungskarten nimmt er wieder auf die Hand.

Für das **Bewegen der Kartographen** gelten folgende Regeln:

Pro Bewegungspunkt seiner ausgespielten Karten versetzt jeder Spieler seinen Kartographen auf den Wege-Plättchen um 1 Feld nach vorne. Spielt ein Spieler z. B. eine silberne „2“ und zwei silberne „3“, muss er 8 Schritte mit seiner Figur laufen.

Der Steg auf dem Start-Plättchen zählt nicht zu den Lauf-Feldern. Für alle Figuren ist also das erste Feld hinter dem Steg das erste Lauf-Feld.

Landet eine Figur auf einem **besetzten Feld**, so wird sie auf das nächste freie Feld vorgesetzt. Während des Bewegens zählen besetzte Felder mit!

Läuft eine Figur über das letzte Feld eines Wege-Plättchens (bzw. des Start-Plättchens) hinaus, wird sofort das nächste Wege-Plättchen vom verdeckten Stapel offen passend angelegt. Legt den obersten Karten-Chip vom Stapel offen auf das Karten-Feld des neuen Wege-Plättchens. Die Figur läuft dann mit ihren restlichen Bewegungspunkten auf das neue Wege-Plättchen.

Liegen die 9 Wege-Plättchen offen auf dem Tisch, wird als nächstes das Ziel-Plättchen angelegt.

### Beispiel

Rot spielt 6 Bewegungspunkte.



Die rote Spielfigur würde auf dem Feld der blauen Figur landen. Sie wird auf das nächste freie Feld gestellt. Dafür deckt der rote Spieler das nächste Wege-Plättchen auf, legt es an und stellt seine Figur auf das erste Feld des angelegten Plättchens.

## SONDERFELDER KARTEN-FELDER



Von hier aus können die Kartographen besonders gut eine Karte malen, daher erhalten sie Siegpunkte. Landet ein Kartograph auf einem Karten-Feld, auf dem noch ein Karten-Chip liegt, erhält er den Chip (1, 2 oder 3 Siegpunkte). Er legt ihn in seine Truhe, dort sammelt er die Siegpunkte bis zum Ende des Spiels.

Erhält ein Spieler einen Karten-Chip, erfolgt am Ende der Runde eine **Reihenfolge-Wertung**. Je weiter ein Kartograph vorne steht, desto besser für den Spieler. Die Spieler erhalten je nach ihrer aktuellen Platzierung auf dem Spielplan Bewegungskarten, die sie teilweise in Siegpunkte umwandeln können:

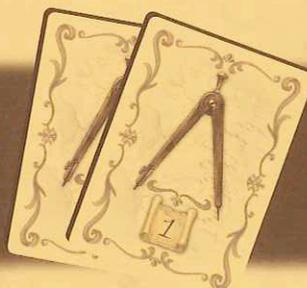
1. Der **Führende erhält 3 Karten** verdeckt vom Stapel und entscheidet Karte für Karte - ohne sie anzuschauen -, ob er sie
- verdeckt in seine Karten-Truhe legt (dann sind sie bei Spielende je 1 Siegpunkt wert) oder
  - auf die Hand zu seinen anderen Handkarten nimmt, um sie im Spielverlauf als normale Bewegungskarten zu verwenden.



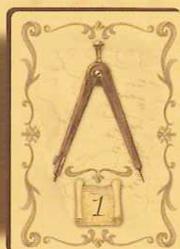
2. Der **Zweitplatzierte erhält 2 Karten** verdeckt vom Stapel und muss wie der Führende Karte für Karte entscheiden, ob er sie ganz oder teilweise als Siegpunkt oder Bewegungskarten verwendet.



3. Der **Letztplatzierte erhält 2 Karten**, die er als Bewegungskarten benutzen **muss**.



Bei mehr als 3 Spielern erhält der **Drittplatzierte 1 Karte**, die er als Siegpunkt in seine Truhe legen oder als Bewegungskarte auf die Hand nehmen darf.



Bei 5 Spielern erhält zusätzlich der **Viertplatzierte 1 Karte**, die er als Siegpunkt in seine Truhe legen oder als Bewegungskarte auf die Hand nehmen darf.



## VERTEILTE KARTEN BEI DER REIHENFOLGE-WERTUNG

Platzierung ▶	1.	2.	3.	4.	5.
Spieleranzahl ▼					
3	3	2	2	-	-
4	3	2	1	2	-
5	3	2	1	1	2

Es ist möglich, dass in einer Runde mehrere Reihenfolge-Wertungen ausgelöst werden, wenn mehrere Kartographen einen Karten-Chip ergattern. Sind alle Kartographen an einem Karten-Chip vorbeigelaufen, geht er an den letzten Spieler, sobald dieser über das entsprechende Kartenfeld zieht. Eine Reihenfolge-Wertung wird dabei nicht ausgelöst.

## Beispiel

Blau zieht auf das Karten-Feld und erhält den Karten-Chip. Am Ende der Runde erfolgt deshalb eine Reihenfolge-Wertung. Es erhalten:

**Gelb:** 3 Karten

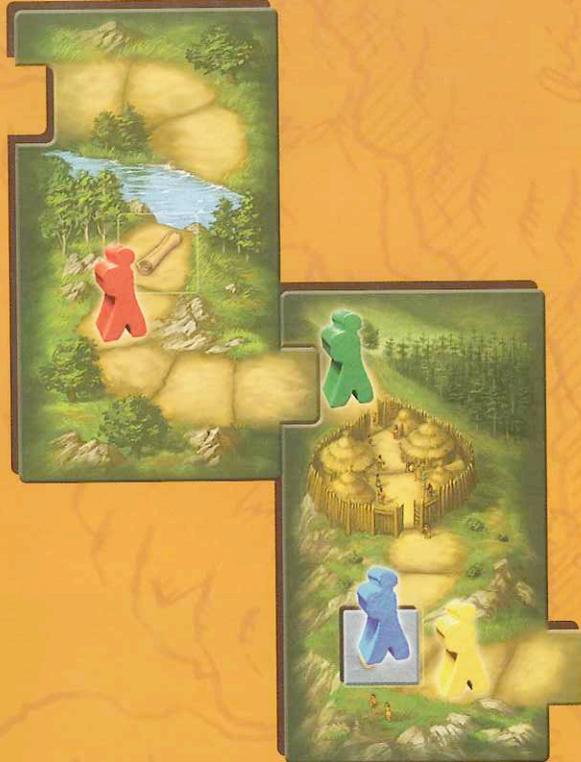
**Blau:** 2 Karten

**Grün:** 1 Karte

**Rot:** 2 Karten

**Gelb, Blau und Grün** dürfen entscheiden, ob sie ihre Karten als Siegpunkte in ihre Karten-Truhe legen oder als Bewegungskarten auf die Hand nehmen.

**Rot** muss die beiden Karten als Bewegungskarten auf die Hand nehmen.



## DORF

Startet ein Kartograph aus einem Dorf, darf er Bewegungskarten in mehreren verschiedenen Farben ausspielen. Das Maximum von 5 ausgespielten Karten muss beachtet werden. Unabhängig von den ausgespielten Farben erhält der Spieler am Ende der Runde ausnahmsweise immer 1 Bewegungskarte Nachschub vom Stapel.

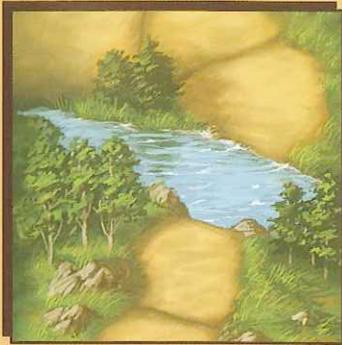
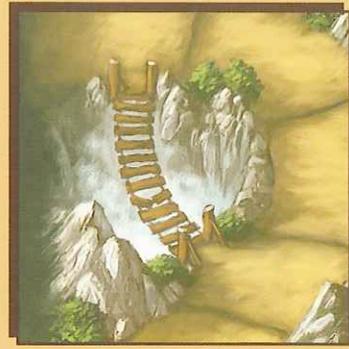


## SUMPF

Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem Sumpf-Feld, werden die Punkte seiner ausgespielten Bewegungskarten halbiert. Bei einer ungeraden Zahl an Punkten wird abgerundet.

## **ABKÜRZUNG**

Landet ein Kartograph am Ende seines Zuges auf dem Anfangsfeld einer Abkürzung, zieht er automatisch - ohne weitere Bewegungspunkte zu benötigen - auf das Endfeld der Abkürzung und bleibt dort stehen. Ist das Feld besetzt, zieht der Kartograph auf das nächste freie Feld.



## **FLUSS**

Bei der Überquerung eines Flusses (kein Feld!) darf der jeweilige Spieler höchstens 4 Karten (3 Bewegungskarten und die Zelt-Karte) auf der Hand halten. Überzählige Karten muss der Spieler auf den Ablagestapel legen.

## **WOLFE**

Landet ein Kartograph auf einem dieser Felder, muss der Spieler einen beliebigen seiner Karten-Chips abgeben. Er wird in die Schachtel gelegt und zählt bei Spielende nicht mit.



## **SPIELENDE**

Betritt der erste Kartograph den Strand auf dem Zielflättchen, wird die aktuelle Runde noch fertig gespielt. Er erhält den Karten-Chip „4“ und wird auf das Strand-Feld mit der „5“ gestellt. Sollten noch weitere Kartographen in dieser Runde den Strand erreichen, werden sie in der Reihenfolge ihres Eintreffens auf die weiteren Plätze „4“, „3“ usw. gestellt. Am Ende der Runde findet noch eine Reihenfolge-Wertung statt, dann ist das Spiel beendet.

Die Spieler leeren ihre Karten-Truhen aus und zählen zusammen:

- pro Karte 1 Siegpunkt (unabhängig vom Zahlenwert auf den Karten) plus
- die Summe der Zahlen auf den Karten-Chips.

Wer am meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt derjenige von ihnen, dessen Kartograph am weitesten vorne steht.

**ANLEITUNG BITTE AUFBEWAHREN.**

Dies ist ein Spiel von **Venice Connection**,  
das vom **Cogito Studio** entwickelt wurde.

Illustrationen: **Michael Menzel**

Grafik: **Studiographia**

Redaktionelle Bearbeitung: **SpielStart Jürgen Valentiner-Branth**

[www.clementoni.de](http://www.clementoni.de)

**Clementoni GmbH**

Gutenbergstraße 3

76437 Rastatt - Deutschland

Tel. 07222 9689860 - Fax 07222 9689868

