

Джорді Адан

КАРТОГРАФИ

ІСТОРІЯ У ВСЕСВІТІ ROLL PLAYER



Правила

Вступ

Королева Джимнакс наказала освоїти північні землі. Ви, як картограф на службі Її Величності, вирушаєте скласти мапу цих територій і тим самим проголосити їх власністю Королівства Налос. За допомогою указів королева сповіщає, який тип земель вона дає найбільше, і ви можете покращити свою репутацію, задовольнивши її вимоги.

Але ви не самі в цих диких землях. Драули виставили свої аванпости у спробі оскаржити ваші претензії, тож ви повинні ретельно малювати свої мапи, щоб зменшити їхній вплив.

Освойте якомога більше земель, на які претендує королева, і станьте найвеличнішим картографом королівства.

Огляд гри

У «**Картограф**» гравці намагаються здобути найбільше зірок репутації впродовж чотирьох сезонів.

Кожного сезону гравці картографують місцевість на своїх мапах і заробляють репутацію, виконуючи укази королеви.

Перемагає гравець, який має найбільше зірок репутації наприкінці зими.

Творці гри

Автор гри: Джорді Адан
Розробка гри: Кіт Матейка та Джон Брігер
Ілюстрації: Лукаш Рібейру

Графічний дизайн: Луїс Франциско
Художній текст: Джеймс Раян і Сет Джонсон
Редактор: Дастін Шварц

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Тарас Ярош
Редакторка: Марія Сівченко
Головні редактори: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт



Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав. Версія правил 1.0

Потрібна допомога із правилами? Пишіть на info@igromag.ua

© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua

© 2019 Thunderworks Games LLC. Усі права застережено.

Вміст гри



100 АРКУШІВ МАП
(двобічних)

13 КАРТ ДОСЛІДЖЕНЬ



16 КАРТ ПІДРАХУНКУ РЕПУТАЦІЇ



4 КАРТИ ЗАСІДОК



4 КАРТИ СЕЗОНІВ



4 КАРТИ УКАЗІВ



4 ОЛІВЦІ*



** Компоненти гри можуть відрзнятися від зображених.*

Підготовка до гри

1. Дайте кожному гравцеві чистий **аркуш мапи**. Гравці разом вирішують, який бік використовувати – дикого поля (А) чи пустища (Б).
2. Дайте кожному гравцеві **олівець**. Якщо гравців більше, ніж чотири, знадобляться додаткові олівці.
3. Кожен гравець пише **ім'я** свого картографа у верхній частині аркуша, за бажанням додаючи титул та родинний герб.



4. Розташуйте чотири **карти указів** горілиць рядком у центрі ігрової зони в алфавітному порядку (*указ А, указ Б тощо*).
5. Розділіть карти **підрахунку репутації** на чотири стоси відповідно до їхнього звороту. Перетасуйте кожен стос, а потім випадковим чином витягніть по одній карті з кожного. Під кожним указом також випадковим чином розмістіть по одній витягнутій карті. Поверніть решту карт підрахунку репутації в коробку.
6. Із чотирьох **карт сезонів сформуєте** стос горілиць у порядку настання сезонів (*весна, літо, осінь, зима*). Карта весни повинна бути на вершині стосу.
7. Перетасуйте чотири **карти засідок**, сформувавши колоду долілиць. Розмістіть її збоку від ігрової зони.
8. Перетасуйте **карти досліджень**, сформувавши колоду долілиць. Візьміть верхню карту з колоди засідок і, не розкриваючи, затасуйте її в колоду досліджень. Розташуйте колоду досліджень поруч зі стосом карт сезонів.
9. Ви готові розпочинати гру!



Ігровий процес

Гра триває впродовж **чотирьох сезонів**. Кожен сезон налічує багато **ходів**, а кожен хід складається з **трьох фаз**: фази дослідження, фази картографування та фази перевірки. Наприкінці кожного сезону гравці здобувають зірки репутації.

1. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

Розкрийте верхню карту колоди досліджень і покладіть її горілиць у центрі ігрової зони, щоб усі гравці могли її бачити. Помістіть нову карту поверх будь-яких карт досліджень, що вже перебувають у грі. Складайте їх одна на одну так, щоб значення тривалості на всіх розкритих картах було видиме.

- Якщо першою розкритою картою є карта руїн, негайно візьміть ще одну карту з колоди досліджень і покладіть її поверх карти руїн.
- Якщо наступна розкрита карта також виявилася картою руїн, негайно візьміть ще одну карту з колоди досліджень і покладіть її на обидві карти руїн.



2. ФАЗА КАРТОГРАФУВАННЯ

Гравці одночасно та незалежно один від одного вибирають **тип місцевості та фігуру**, зображені на розкритій карті досліджень, а потім малюють її на своїй мапі олівцем.

- Вибрана фігура не може накладатися на вже заповнені клітинки чи виходити за межі мапи. (Клітинки гір та пустища – це заповнені клітинки.)
- Вибрану фігуру необов'язково малювати поруч із фігурами, намальованими раніше.
- Вибрану фігуру можна намалювати так, щоб вона накладалась на клітинки руїн на мапі.
- Вибрану фігуру можна обертати та/або перевертати за потреби, перш ніж намалювати її на мапі.
- Намалювавши вибрану фігуру, гравець заповнює її вибраним типом місцевості.
- Якщо гравець не може з дотриманням правил намалювати одну з доступних фігур, він повинен натомість намалювати квадрат 1x1 будь-де на своїй мапі та заповнити його довільним типом місцевості (окрім гір).



- Кожна клітинка гір має чотири суміжні клітинки. Якщо гравець оточує клітинку гір, заповнивши всі чотири суміжні, він замальовує монету на своєму треку монет.
- Поряд із деякими фігурами зображено монету. Якщо гравець вибирає таку фігуру, він замальовує наступну монету на своєму треку.



Типи місцевості



Ліс



Містечко



Ферма



Водойма



Монстр



Гора

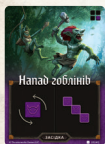


Розломки: якщо розкрита карта розломів, кожен гравець малює квадрат 1x1 у будь-якому місці своєї мапи та заповнює його будь-яким типом місцевості з тих, що зображені на карті. Застосовуються всі звичайні правила та обмеження.



Руїни: якщо розкрита одна або декілька карт руїн, кожен гравець повинен намалювати одну з доступних фігур, зображених на наступній розкритій карті дослідження, так щоб вона накладалася на клітинку руїн на його мапі (*якщо це можливо*).

Якщо гравець не може за правилами намалювати одну з доступних фігур так, щоб вона накладалася на зображення руїн, АБО якщо на його мапі не залишилося незаповнених руїн, він повинен натомість намалювати квадрат 1x1 у будь-якому місці своєї мапи та заповнити його будь-яким типом місцевості (крім гір).



Засідка: якщо розкрито карту засідки, подивіться на напрямки стрілок, зображених на карті. Кожен гравець одразу ж передає свою мапу сусіду за вказаним напрямком.

Потім гравці малюють зображену фігуру на мапі сусіда та заповнюють фігуру типом місцевості «монстр».

Якщо гравець не може за правилами намалювати зображену фігуру на мапі сусіда, він повинен натомість намалювати квадрат 1x1 у будь-якому місці мапи сусіда та заповнити його типом місцевості «монстр».

Потім передайте всі мапи їхнім власникам, а карту засідки поверніть до коробки.

Примітка: якщо карту засідки розкрито відразу після карти руїн, карта засідки розігрується за звичайними правилами. Ефект від карти руїн застосовується до *наступної розкритої* карти дослідження.

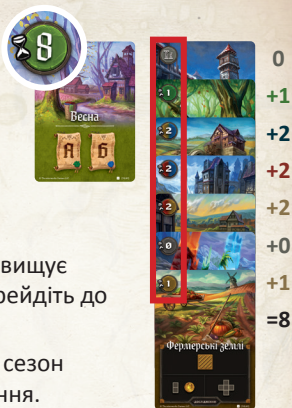
3. ФАЗА ПЕРЕВІРКИ

Перевірте, чи не закінчився сезон.

Ознайомтесь із поточною картою сезонів, щоб дізнатися його **тривалість**. Наприклад, тривалість весни – вісім.

Складіть **значення тривалості** на всіх картах досліджень, які розкриті в стовпчику.

- Якщо сума дорівнює тривалості сезону чи перевищує його, поточний сезон закінчується. негайно перейдіть до кінця сезону.
- Якщо сума менша тривалості сезону, поточний сезон продовжується. Поверніться до фази дослідження.



Кінець сезону

Наприкінці кожного сезону гравці отримують зірки репутації, виходячи з того, наскільки добре вони дотримувались указів королеви.

ПІДРАХУНОК РЕПУТАЦІЇ ЗА УКАЗИ КОРОЛЕВИ

Ознайомтесь із поточною картою сезонів, щоб побачити, які дві карти підрахунку репутації будуть застосовані наприкінці цього сезону. Наприклад, навесні репутація буде нарахована за виконання умов карт під указами А та Б.



- Кожен гравець оцінює свою мапу й підраховує, скільки зірок репутації він отримує за кожну з **двох карт підрахунку репутації**, застосованих цього сезону. Потім він записує ці числа у відповідні поля. *(Перегляньте с. 10-11 для більш докладної інформації щодо карт підрахунку репутації.)*
- Кожен гравець отримує по одній зірці репутації **за кожну замальовану монету** на своєму треку монет. Це число слід записати у відповідне поле.
- Кожен гравець втрачає по одній зірці репутації **за кожну незаповнену клітинку, що є суміжною до фігури монстра** на його мапі. Це число слід записати у відповідне поле. *(Якщо незаповнена клітинка одночасно є суміжною до декількох фігур монстрів, гравець втрачає лише одну зірку репутації за цю клітинку.)*

Якщо поточний сезон – зима, гру завершено. Перейдіть до розділу «Кінець гри». В іншому разі готуйтеся до наступного сезону.

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО СЕЗОНУ

Скиньте верхню карту зі стосу сезонів, повернувши її в коробку. Вам відкриється карта наступного сезону.

Перетасуйте колоду досліджень, включно з усіма картами досліджень, розкритими в цьому сезоні. Потім візьміть верхню карту з колоди засідок, не розкриваючи її, і затасуйте в колоду карт досліджень.

Примітка: якщо карта засідки в колоді досліджень не розкрилася протягом сезону, вона залишається в колоді на наступний сезон, і до неї додається ще одна карта засідки. Таким чином можна мати декілька карт засідок у колоді досліджень у майбутніх сезонах.

Кінець гри

Щойно мине зима, а гравці вчетверте оцінять свої результати, гра завершується.

Кожен гравець підраховує зірки репутації, які він отримав за всі чотири сезони, і записує фінальний результат внизу мапи. Гравець із найбільшою кількістю зірок репутації стає переможцем!

У разі нічийої переможець оголошується гравець, який втратив найменше зірок репутації через фігури монстрів упродовж усіх чотирьох сезонів. Якщо й надалі результат рівний, гравці розділяють перемогу.

Карти підрахунку репутації

Під час підрахунку репутації пам'ятайте ці загальні правила:

- Суміжними є клітинки, що мають спільну сторону. Клітинки, розташовані діагонально одна до одної, не вважаються суміжними.
- Суміжні клітинки з однаковим типом місцевості – це група. Група може складатися з будь-якої кількості клітинок, навіть з однієї.
- Клітинки монстрів, гір та пустища вважаються заповненими клітинками. Руїни вважаються заповненими, якщо поверх них намальовано фігуру.



Лісова варта: отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку лісу, що прилягає до краю мапи.

Друди посадили ці високі рідні дерев, щоб захистити нас від чогось із неспівів за межами королівства.



Вежа на дереві: отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку лісу, оточену з усіх чотирьох сторін заповненими клітинками або краєм мапи.

Під навислою короною, далеко від зсрахово блакитного неба, кожна стежка бела кризь пелютво колочок і підоррі тіні.



Зелене гілля: отримайте по одній зірці репутації за кожен рядок і стовпець із принаймні однією клітинкою лісу. Та сама клітинка лісу може бути порахована як для рядка, так і для стовпця.

Я наніс пустелі на карту. Набагато простіше досліджувати ліси, і набагато приємніше відпочивати в тіні дерев.



Гірський ліс: отримайте по три зірки репутації за кожну клітинку гір, з'єднану з іншою клітинкою гір групою клітинок лісу.

Гори – гіткі орієнтири, острови в широкому морі дерев. Однак робота картографа полягає в тому, щоб нанести на карту кожну стежку, захвану в цих глибинах.



Зрошувальний канал: отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку водойми, що прилягає принаймні до однієї клітинки ферми. Отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку ферми, що прилягає принаймні до однієї клітинки водойми.

Доріжки, викладені різноманітними каменнями, утворювали канали вздовж посівів кожної родини – дещо краси серед їхньої праці в дані.



Золота комора: отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку водойми, що прилягає до клітинки руїн. Отримайте по три зірки репутації за кожну клітинку ферми поверх клітинки руїн.

Кажуть, що колись давно це місце годувало імперію. Зараз у пісках, що клубочаться серед руїн, не росте нічого.



Долина магів: отримайте по дві зірки репутації за кожну клітинку водойми, що прилягає до клітинки гір. Отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку ферми, що прилягає до клітинки гір.

Чаклуни ретельно вибирали для поселення високісні долини, приховані від сторонніх очей, але достатньо радічі, щоб будино проростали їхні дивні врожаї.



Узбережжя: отримайте по три зірки репутації за кожну групу клітинок ферми, що не прилягають до клітинок водойми чи краю мапи. Аналогічно за кожну групу клітинок з водоймами, що не прилягають до клітинок ферми або краю мапи.

Справжній картограф ціле користувався тесодітом як на скелі, так і на пелюти. Ви не можете принишити малювати лише тому, що земля під ногами скінчилася.



Дикі землі: отримайте вісім зірок репутації за кожну групу з шести чи більше клітинок містечка.

Щоб отримати позначку на своїй мапі, група повинна складатися з шести. Це достатнє підґрунтя, щоб королева відправила сюди суддю ... або збирати податків.



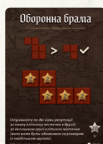
Край достатку: отримайте по три зірки репутації за кожну групу клітинок містечка, що прилягає до трьох або більше різних типів місцевості.

Колись давно ми були країною мандрівників. Однак коли люди вирішили пустити коріння, вони зробили це мудро – там, де було все, що їм потрібно.



Велике місто: отримайте по одній зірці репутації за кожну клітинку містечка в найбільшій групі клітинок містечка, яка не прилягає до клітинок гір.

У цьому великому місті інтри, де іміджі досі притримуються старовинних вєндет, королева випалить їхні отруйні жала або занане над поспєлю.



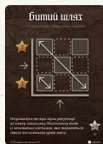
Оборонна брама: отримайте по дві зірки репутації за кожну клітинку містечка в другій за величиною групі клітинок містечка (вона може бути однаковою за розміром із найбільшою групою).

Часто коли висогіли вздовж шляху між сєлами, і мешканці кинулись захищати одне одного, коли дикі племена повернулись.



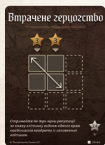
Прикордоння: отримайте шість зірок репутації за кожен повністю заповнений рядок або стовпець.

Колись ці землі були далеко за краєм мапи, тепер вони прямо на ньєлу. Одною днє звідєс розпочнєтьє наша наступна експедицїє.



Битий шлях: отримайте по три зірки репутації за кожну завершену діагональ лїнїєю із заповнених клітинок, яка торкаєтьє лївого та нижнього країв мапи.

Щє дїєвобїжнїше: стєлїтьє працї, неєобдїдї для спєруднєннє цїх мєцєннїх дєрїжєк, чи тєгнїсьє, з'єкєю їх вїкладєно тєк рївно?



Втрачене герцогство: отримайте по три зірки репутації за кожну клітинку вздовж одного краю найбільшого квадрата із заповнених клітинок.

Рядки на мапі не показують, наскільки лєзлїєнї цї вїдгаїдуєно незалежнї мєдї ...



Котли: отримайте по одній зірці репутації за кожну порожню клітинку, оточену з усіх чотирьох сторін заповненими клітинками або краєм мапи.

Пєкєлїннїєм вєдї тїмї в навкошнїннїх лїнїєх, але нїхтєю не навзлєбуєтьє дєслїдїтї їдкї рєзкєлїннїє в зємлї.

Соло-режим

Вирушайте картографувати Королівство Налос самостійно. У соло-режимі ви спробуєте отримати престижний титул із рук королеви Джимнакс наприкінці своєї подорожі! В ігролад потрібно внести деякі зміни.

ЗМІНИ В ПІДГОТОВЦІ ДО ГРИ

Не записуйте титул на аркуші мапи. Наприкінці гри королева Джимнакс присвоїть вам титул, і ви впишете його там.

ЗМІНИ В ЗАСІДКАХ

Коли розкривається карта засідки, погляньте на піктограму в її правому верхньому куті, щоб дізнатися, який кут карти показано.



Почніть із кута, зазначеного на карті засідки, та рухаючись уздовж краю мапи в напрямку, вказаному стрілкою, спробуйте за правилами намалювати на мапі фігуру монстра, не повертаючи та не обертаячи її.

Якщо ви не можете за правилами намалювати фігуру монстра уздовж краю мапи, перемістіться на одну клітинку від краю і повторіть спробу, починаючи з того ж кута й рухаючись у тому ж напрямку.

Повторюйте цей процес, щоразу пересуваючись на одну клітинку від краю мапи, поки не зможете за правилами намалювати фігуру монстра або не переконаєтесь, що це неможливо. Якщо фігуру неможливо намалювати за правилами, знехтуйте картою засідки.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ РЕПУТАЦІЇ

Підсумуйте здобуті вами зірки репутації. Окремо порахуйте суму чисел у нижніх кутах чотирьох карт підрахунку репутації, що були у грі, та відніміть цю суму від здобутих вами зірок репутації, щоб дізнатися свій рейтинг. Королева Джимнакс присвоює вам титул, спираючись на рейтинг, якого ви досягли чи який перевищили.

30+	Легендарний картограф
20	Майстер картографування
10	Підмайстер топографа
0	Учень землеміра
-5	Радник-аматор
-10	Невмілий помічник
-20	Малювальник каракулів
-30	Розтринькувач чорнил