Настільна гра Жорді Адана

КАРТОГРАФИ

Правила гри

Вступ

Північні території на кордоні королівства Налос уже давно привертали увагу її величності. Відправивши вірних лицарів в похід на нові землі, королева Джимнакс доручила вам, її довіреним картографам, скласти карти майбутніх володінь. Однак у норовливої правительки власні задуми щодо цих територій (і змінюються вони так часто, як і пори року). Кожні 3 місяці вона видає указ, що визначає, які землі вона вважає найбільш цінними цього сезону. Якщо вам вдасться догодити смаку королеви, ви зможете значно підвищити свою репутацію при дворі.

Та північні землі не чекали на вас із широко відкритими обіймами. Кочові племена драгулів воочевидь не в захваті від вторгнення чужинців, тож будьте дуже обережні, складаючи карти нових територій... і завжди остерігайтеся засідок.

Нанесіть на пергамент якомога більше цінних земель, й одного разу ви станете найвидатнішим картографом в історії королівства.

Мета гри

У грі **«Картографи»** учасники намагаються здобути якомога більше зірок репутації впродовж чотирьох ігрових сезонів.

Кожен сезон гравці малюють фігури на своїх планшетах, а наприкінці сезону отримують зірки репутації за виконання указів королеви.

Гравець, що здобув найбільшу кількість зірок репутації до закінчення четвертого сезону, стає переможцем!

Склад гри

1 альбом картографа
(100 двосторонніх аркушів-планшетів)

13 карт дослідження

16 карт підрахунку балів

4 карти засідки

4 карти сезонів

4 карти указів

8 карт навичок
(для гри з доповненням)

4 олівці

Правила гри

Підготовка до гри

1. Роздайте кожному гравцеві по одному чистому аркушу з альбому картографа. Цей аркуш називається **планшетом картографа**. Гравці разом обирають одну сторону, на якій будуть малювати: Дикі землі (А) або Пустка (Б).

2. Роздайте кожному гравцеві по **олівцю**. Якщо в грі беруть участь більше ніж чотири гравці, вам знадобляться додаткові олівці.

3. Кожен гравець записує своє **ім'я** в полі «Картограф» у верхній частині свого планшета. За бажанням гравець може вигадати собі титул і намалювати сімейний герб.

4. Викладіть 4 **карти указів** у один рядок посередині столу так, щоби вони були розміщені в алфавітному порядку (А, Б, В, Г).

5. Розкладіть **карти підрахунку балів** на 4 колоди відповідно до піктограм на їхньому звороті. Окремо перемішайте ці колоди й навмання візьміть по одній карті з кожної. Перемішайте щойно взяті 4 карти й навмання покладіть по одній карті горілиць напроти кожної карти указу. Решту карт підрахунку балів покладіть до коробки.

6. Складіть 4 **карти сезонів** в одну колоду горілиць у такій послідовності (від низу до верху): «Зима», «Осінь», «Літо», «Весна». Відповідно, першим сезоном у грі завжди буде весна (верхня карта), а останнім — зима (нижня карта).

7. Перемішайте 4 **карти засідки** та складіть їх в одну колоду долілиць. Візьміть верхню карту й, не дивлячись на її лицьовий бік, покладіть біля себе, а решту колоди відкладіть убік — наступного разу вона знадобиться лише під час підготовки до нового сезону.

8. Складіть всі **карти дослідження** в одну колоду долілиць. Додайте до цієї колоди відкладену карту засідки, не дивлячись на її лицьовий бік, і перемішайте всю колоду. Покладіть отриману колоду дослідження поруч із колодою карт сезонів.

Розпочнімо гру!

Перебіг гри

Гра триває 4 ігрових періоди — **сезони**. Кожен сезон складається з кількох **раундів**, а кожен раунд — з 3 **фаз**: дослідження, картографія та перевірка завершення сезону. Наприкінці кожного сезону гравці здобувають зірки репутації ( ).

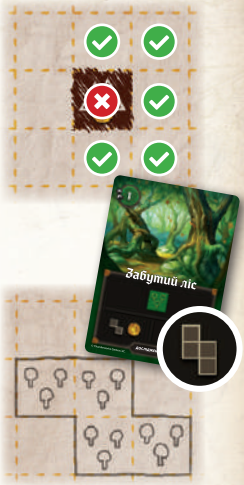
1. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

Візьміть верхню карту з колоди дослідження й покладіть її горілиць у центрі столу так, щоб її бачили всі гравці. Якщо це не перша карта, яку ви відкриваєте цього сезону, покладіть її поверх раніше відкритої карти в такий спосіб, щоби видимими залишалися всі показники часу в лівому верхньому куті кожної карти.

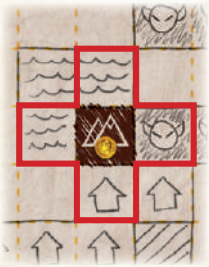
- Якщо ви відкрили карту руїн, негайно відкрийте наступну карту з колоди дослідження й покладіть її поверх карти руїн.
- Якщо після цього ви знову відкрили карту руїн, відкрийте ще одну карту з колоди дослідження й покладіть її поверх карт руїн.

2. ФАЗА КАРТОГРАФІЇ

Усі гравці одночасно й незалежно один від одного вибирають одну **фігуру** та один **тип місцевості** з-поміж тих, що зазначені на відкритій карті дослідження. Далі кожен гравець олівцем малює обрану фігуру в центральному полі свого планшета картографа. Це поле називається **картою володінь**.



- Вибрана фігура не може перекривати вже заповнені клітинки або виходити за межі карти володінь. Клітинки гір і ущелини, які вже зображені на карті володінь (останні можна зустріти лише на стороні Б планшета картографа), також вважаються **заповненими** клітинками. Клітинки руїн не вважаються заповненими, тому на них можна малювати незалежно від того, яку карту було відкрито.
- Гравцеві не обов'язково малювати обрану фігуру так, щоб вона межувала з раніше намальованими фігурами.
- Перш ніж намалювати обрану фігуру, гравець може у разі потреби повернути та/або відобразити її дзеркально.
- Намалювавши обрану фігуру, гравець заповнює її клітинки малюнком одного обраного типу місцевості.
- Якщо гравець не може намалювати жодної із зазначених на відкритій карті дослідження фігур і водночас дотриматися всіх правил, натомість він має намалювати фігуру, що складається з 1 клітинки, будь-де на своїй карті володінь і заповнити її малюнком **будь-якого** типу місцевості (крім гір).



- Клітинки, що мають спільну сторону, **межують** одна з одною. Щойно клітинка гір з усіх боків буде оточена заповненими клітинками (всі 4 клітинки, що межують з нею, будуть заповненими), гравець зафарбовує наступний за чергою символ монети на своєму лічильнику монет.
- Біля однієї з фігур на карті дослідження може бути зображений символ монети. Обравши таку фігуру, гравець зафарбовує наступний за чергою символ монети на своєму лічильнику монет.

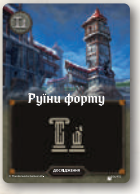
Примітка: гравець не зафарбовує символ монети, якщо він не може намалювати фігуру, що зображена поруч із символом монети, або якщо певний ефект дає змогу намалювати замість неї іншу фігуру (наприклад, властивість карти «Переговори» з доповнення «Навички»).

Типи місцевості

Примітка: гори — це особливий тип місцевості, яким від самого початку заповнені деякі клітинки карт володінь. Гравці не можуть заповнювати свої фігури малюнком гір, навіть якщо певний ефект дозволяє їм заповнити фігуру малюнком будь-якого типу місцевості.

Аномалія

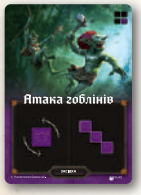
Якщо було відкрито карту аномалії, кожен гравець малює будь-де на своїй карті володінь фігуру, що складається з 1 клітинки, та заповнює її малюнком будь-якого типу місцевості з-поміж зазначених на цій карті. Водночас діють звичайні правила й обмеження, які було наведено вище.



Руїни

Якщо було відкрито карту руїн (або дві карти руїн поспіль), слідом за нею негайно відкривається нова карта дослідження. Кожен гравець має вибрати одну фігуру з-поміж зазначених на останній відкритій карті дослідження та намалювати її так, щоби вона перекривала хоча б 1 з незаповнених клітинок руїн на його карті володінь (якщо це можливо).

Якщо гравець не може намалювати жодної з зазначених фігур так, щоби вона перекривала клітинку руїн, і водночас дотримати-ся всіх правил, **або** на його карті володінь не залишилося жодної незаповненої клітинки руїн, натомість він має намалювати фігуру, що складається з 1 клітинки, будь-де на своїй карті володінь і заповнити її малюнком **будь-якого** типу місцевості (крім гір).



Засідка

Якщо було відкрито карту засідки, кожен гравець негайно передає свій планшет картографа гравцеві зліва чи справа залежно від того, який напрямок показують стрілки на карті засідки (за годинниковою чи проти годинникової стрілки).

Далі на отриманій карті володінь кожен гравець малює фігуру, що зазначена на карті засідки, та заповнює її клітинки малюнком монстрів.

Якщо гравець не може намалювати зазначену фігуру і водночас дотриматися всіх правил, натомість він має намалювати фігуру, що складається з 1 клітинки, будь-де на цій карті володінь і заповнити її малюнком монстрів.

Далі гравці повертають планшети картографа їхнім власникам.
Відкриту карту засідки покладіть до коробки.

Примітка: якщо карта засідки була відкрита відразу після карти руїн, зіграйте карту засідки за звичайними правилами. Застосуйте ефект карти руїн на карту дослідження, яку буде відкрито наступною.

3. ФАЗА ПЕРЕВІРКИ ЗАВЕРШЕННЯ СЕЗОНУ

Перевірте, чи завершено поточний сезон.

У лівому верхньому куті карти кожного сезону зазначена його **тривалість**. Наприклад, тривалість весни дорівнює 8.

Підсумуйте **показники часу**, зазначені в лівому верхньому куті всіх відкритих карт дослідження.

- Якщо отримана сума більша за тривалість сезону або дорівнює їй, то поточний сезон вважається завершеним. Виконайте дії, зазначені в розділі «Завершення сезону».
- Якщо отримана сума менша за тривалість сезону, поточний сезон продовжується. Переходьте до фази дослідження нового раунду.

Завершення сезону

Наприкінці кожного сезону гравці отримують ★ за виконання указів королеви.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА КОРОЛІВСЬКІ УКАЗИ

На кожній карті сезону зазначено, які дві карти підрахунку балів використовуватимуться наприкінці поточного сезону. Наприклад, наприкінці весни гравці отримують ★ за виконання умов карт підрахунку балів, що знаходяться напроти карт указів А і Б.

- Кожен гравець переглядає свій планшет картографа та підраховує, скільки ★ він отримує за кожну з **двох карт підрахунку балів** поточного сезону. Отримані ★ він записує у відповідні поля в нижній частині планшета картографа (всі карти підрахунку балів описані на стор. 10–13).

- Кожен гравець отримує 1 за **кожен зафарбований символ монети на лічильнику монет** на своєму планшеті картографа (незалежно від того, в якому сезоні цей символ було зафарбовано). Це значення він також записує у відповідне поле в нижній частині свого планшета.
- Кожен гравець втрачає 1 за **кожну незаповнену клітинку, що межує з клітинкою монстрів на його карті володінь**. Це значення він також записує у відповідне поле.

  Примітка: якщо незаповнена клітинка одночасно межує з кількома клітинками монстрів, гравець все одно втрачає лише 1 за цю клітинку.

Якщо четвертий сезон (зима) добіг кінця, гру завершено — переходьте до розділу «Кінець гри». В іншому випадку виконайте підготовку до наступного сезону.

ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО СЕЗОНУ

Покладіть до коробки верхню карту з колоди карт сезонів. У такий спосіб відкривається карта наступного сезону.

Поверніть до колоди дослідження всі карти дослідження, які було відкрито в завершеному сезоні. Додайте до них верхню карту з колоди засідки, не дивлячись на її лицьовий бік, і перемішайте всю колоду.

Примітка: якщо в завершеному сезоні так і не було відкрито карту засідки, вона залишається в колоді дослідження, і водночас до колоди додається нова карта засідки. Отож у колоді дослідження може бути кілька карт засідки. За один сезон може бути відкрито та зіграно більше однієї карти засідки.

Кінець гри

Щойно всі гравці підрахують отримані за четвертий сезон (зима), гра завершується й починається фінальний підрахунок балів.

Кожен гравець додає , які він отримував кожного сезону, та записує результат у символі герба в правому нижньому куті свого планшета картографа. Гравець, який отримав найбільше , оголошується переможцем!

У разі нічиєї перемагає претендент, який сумарно втратив найменше через клітинки монстрів упродовж усіх 4 сезонів. Якщо нічия зберігається, перемагають усі претенденти.

Карти підрахунку балів

Під час підрахунку ★ використовуйте наведені нижче правила.

- Клітинки, що **межують** одна з одною — це клітинки, що мають одну спільну сторону. Клітинки, що торкаються лише кутами, не є такими, що межують (клітинки ніколи не межують одна з одною по діагоналі).
- **Ділянка** — це група клітинок одного типу місцевості, що межують між собою. Ділянка може складатися з будь-якої кількості клітинок, навіть з однієї.
- **Заповнені** клітинки — це клітинки, що намальовані гравцем (включно з клітинками монстрів), клітинки гір і клітинки ущелини (на стороні Б на планшеті картографа). Клітинка руїн вважається незаповненою, допоки гравець не намалює на ній заповнену малюнком будь-якого типу місцевості клітинку.
- **Сполучені** клітинки — це клітинки, кожна з яких межує з однією і тією ж ділянкою.

Сторожовий ліс

Отримайте ★ за кожну клітинку лісу, що межує з рамкою карти володінь.

Друїди посадили ряди могутніх дерев, щоб боронити ці землі від того, що може мешкати поза межами королівства.

Зелений край

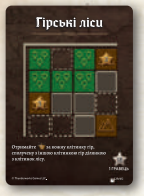
Отримайте ★ за кожен рядок і кожен стовпчик, у яких є хоча б 1 клітинка лісу. Одна й та ж сама клітинка може одночасно відноситись як до рядка, так і до стовпчика.

Карти лісів складати простіше, ніж карти пустель. У будь-який момент можна зробити перерву та відпочити в прохолодній тіні дерев.

Дерево-велетень

Отримайте ★ за кожну клітинку лісу, оточену з чотирьох боків заповненими клітинками чи рамкою карти володінь.

З-під величезної крони навряд чи вдасться розгледіти хоча б краєчок неба, а будь-яка стежка незмінно проходить серед колючих кущів та підозрілих тіней.



Гірські ліси

Отримайте 3 за кожну клітинку гір, сполучену з іншою клітинкою гір ділянкою з клітинок лісу.

Легко нанести на карту гори — ці явні орієнтири, що схожі на острови в океані дерев. Однак завдання справжнього картографа полягає в тому, щоби відобразити найпотаємніші стежки в зеленій безодні між ними.

Приозер'я

Отримайте 1 за кожну клітинку полів, що межує хоча б з однією клітинкою водойми. Отримайте 1 за кожну клітинку водойми, що межує хоча б з однією клітинкою полів.

Доріжки, вимощені різнокольоровим камінням, і сяюча на сонці вода у водоймах, які огинають фермерські угіддя, — ось і вся втіха для очей у спекотний робочий полудень у сільській місцевості.

Долина чародіїв

Отримайте 2 за кожну клітинку водойми, що межує з клітинкою гір. Отримайте 1 за кожну клітинку полів, що межує з клітинкою гір.

Чародії завжди оселялися на землях поодаль від сторонніх очей, але досить родючих, щоби вирощувати найдивовижніші рослини.

Золота жила

Отримайте 1 за кожну клітинку водойми, що межує з клітинкою руїн. Отримайте 3 за кожну клітинку полів, що намальована на клітинці руїн.

Згідно з літописами в давнину ці землі годували все королівство. Тепер тут, серед піску та руїн, не росте жодної травинки.

Незаймані береги

Отримайте 3 за кожну ділянку з клітинок полів, яка не межує з клітинками водойм і рамкою карти володінь. Отримайте 3 за кожну ділянку з клітинок водойм, що не межує з клітинками полів і рамкою карти володінь.

Справжній картограф знає, як використовувати теодоліт і на суші, і на воді. Зрештою, не кидати ж роботу на березі водойми.

Громада

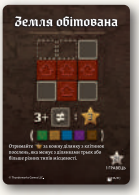
Отримайте 2 за кожну ділянку з 6 або більше клітинок поселень.

Нарешті, досить велике поселення, щоби позначити його на карті! Скоро тут з'явиться гвардія королеви... і збирачі податків.

Величне місто

Отримайте 1 за кожну клітинку, що входить до складу найбільшої ділянки з клітинок поселень, але не межує з жодною клітинкою гір.

У цьому розпліднику заколотів та інтриг міські гільдії як і раніше дотримуються стародавнього звичаю кровної помсти. Після того як королева прийде до влади, їм доведеться стримати свій запал... або канути в забуття.



Земля обітована

Отримайте 3 за кожну ділянку з клітинок поселень, яка межує з ділянками трьох або більше різних типів місцевості.

У давнину королівство населяли кочові народи. Але коли прийшов час, вони виявилися досить мудрими, щоби пустити коріння саме тут.

Форпост

Отримайте 2 за кожну клітинку другої за величиною ділянки з клітинок поселень (вона може бути такою ж за розмірами, як і найбільша ділянка з клітинок поселень). Якщо таких ділянок є декілька, отримайте 2 за кожну клітинку лише однієї такої ділянки.

Ці села здатні дати відсіч будь-якому набігу диких племен: з усіх боків вони оточені частоколом, а місцеві жителі завжди готові стати на захист своїх сусідів.

Неосяжні простори

Отримайте 6 за кожен рядок чи стовпчик, що повністю складається з заповнених клітинок.

Колись ці землі лежали за межами наших карт, а тепер вони стали частиною королівства. Одного разу саме звідси почнеться нова експедиція в незвідані краї.

Загублене князівство

Отримайте 3 за кожну клітинку, що розташована вздовж однієї сторони найбільшого квадрата, який повністю складається з заповнених клітинок.

Ці горді народи не визнають ліній на картах...

Розбиті дороги

Отримайте 3 за кожну діагональ, що повністю складається з заповнених клітинок і межує з лівим та нижнім боками рамки карти володінь.

Важко сказати, що саме вражає в цих дорогах: чи усвідомлення того, скільки праці в них було вкладено впродовж декількох століть, чи майстерність будівельників, завдяки якій дороги вийшли бездоганно прямими.

Кальдери

Отримайте 1 за кожну незаповнену клітинку, оточену з чотирьох боків заповненими клітинками чи рамкою карти володінь.

Змінилося вже багато поколінь мешканців земель в околицях кратерів, але ніхто так і не наважився заглянути в ці зяючі порожнечі.

Режим одиночної гри

У вас є можливість вирушити досліджувати королівство Налос самостійно, й у кінці вашої подорожі королева Джимнакс нагородить вас почесним (або не дуже) титулом. Усе залежить від вас!

У режимі одиночної гри діють звичайні правила, але з деякими відмінностями, що наведені нижче.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Залиште порожнім поле «Титул» на вашому планшеті картографа. У це поле ви впишете титул, яким вас нагородить королева наприкінці гри.

ЗАСІДКИ

У правому верхньому куті кожної карти засідки зображена сітка, в якій виділено один із чотирьох квадратів. Вона вказує на той кут вашої карти володінь, у якому потрібно намалювати відповідну фігуру.

Відкривши карту засідки, намалюйте в зазначеному куті відповідну фігуру. Якщо ви не можете намалювати фігуру в цьому місці, спробуйте намалювати її зі зсувом на 1 клітинку в напрямку, який позначено круговими стрілками на карті засідки (за годинниковою або проти годинникової стрілки). Продовжуйте рухати фігуру в такий спосіб, допоки не зможете намалювати її з дотриманням усіх правил. **Водночас в одиночному режимі заборонено повертати та відображати фігуру монстрів дзеркально.**

Якщо ви оглянули весь периметр карти володінь і не змогли намалювати фігуру вздовж її рамки, поверніться до стартового кута та спробуйте намалювати цю фігуру зі зсувом на 1 клітинку по діагоналі в напрямку до центру карти володінь. Якщо й це неможливо, знову рухайте фігуру в напрямку, який позначено круговими стрілками, доки не зможете намалювати її.

Повторюйте цю послідовність дій (зсув по діагоналі, потім зсув у напрямку кругових стрілок), допоки не зможете намалювати фігуру або не переконаєтеся в тому, що її неможливо намалювати, дотримуючись усіх правил. Якщо фігуру неможливо намалювати, покладіть цю карту засідки до коробки без застосування ефекту.

Примітка: якщо вам вдалося заповнити всю карту володінь раніше, ніж четвертий сезон добіг кінця, гру завершено — переходьте до підрахунку балів.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Підрахувавши загальну суму отриманих ★, відніміть від неї суму значень, що вказані в правих нижніх кутах чотирьох карт підрахунку балів, що беруть участь у грі (в символі срібної зірки з написом «1 гравець»). Отримане значення і є вашим остаточним рахунком.

Підсумковий рахунок	Титул
30 і більше	Славнозвісний картограф
20… 29	Досвідчений майстер
10… 19	Здібний підмайстер
0… 9	Старанний учень
–5… –1	Недолугий помічник
–10… –6	Неуважний дилетант
–20… –11	Криворукий кресляр
–30… –21	Марнотрат чорнила

Тепер королева Джимнакс присвоїть вам новий титул! Знайдіть у таблиці титул, що відповідає вашому підсумковому рахунку, та запишіть його в поле «Титул» на вашому планшеті картографа.

Доповнення «Навички»

Перш ніж вирушити в експедицію, кожен із вас пройшов спеціальну підготовку. Тепер ви можете застосувати отримані навички на практиці, складаючи карти далеких куточків королівства. Однак не всіма навичками так просто скористатися — за деякі з них необхідно заплатити. Витрачайте ваші монети з розумом, і тоді королева Джимнакс оголосить вас найкращим картографом Налоса!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте всі 8 карт навичок. Навмання витягніть 3 з них і покладіть їх у центрі столу горілиць. Решту карт навичок покладіть до коробки.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Зафарбована монета

Закреслена монета

Один раз за сезон кожен гравець може використати властивість **однієї** з трьох відкритих карт навичок. Водночас він має сплатити вартість, що зазначена в правому верхньому куті карти навички.

Щоби сплатити вартість, гравець має закреслити відповідну кількість **зафарбованих** монет на лічильнику монет на своєму планшеті картографа. Наприкінці сезону гравці не отримують ★ за монети, які було закреслено.

Примітка: фігури, що зображені на картах навичок, також можна повертати. А фігуру монстрів, що зображена на карті «Акробатика», можна повертати навіть в одиночному режимі!

Творці гри

Автор гри: Жорді Адан

Розвиток гри: Кіт Матейка та Джон Брігер

Художник: Лукаш Рібейру

Дизайнер: Луїш Франсішку

Автори художнього тексту: Джеймс Раян і Сет Джонсон

Редактор: Дастін Шварц

© 2020 Thunderworks Games LLC.
All Rights Reserved.

Українське видання: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов

Керівництво виробництвом: Іван Попов

Головний редактор: Валентин Матюша

Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Михайло Шихмат

Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховій

Дизайнер-верстальник: Дар'я Веліксар

Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов

Директор видавничого департаменту: Олександр Кисельов

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишіть на newgame@hobbyworld.ru

Особлива подяка висловлюється Іллі Карпіньському.

Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі».
Всі права захищені.

Версія правил 1.0.

hobbyworld.ua