

JORDY ADAN

KARTOGRAFOWIE

— OPOWIEŚĆ ZE ŚWIATA ROLL PLAYER —



Zasady

Wprowadzenie

Królowa Gimnax nakazuje odzyskanie ziem północnych. Jako kartograf na usługach dworu, zostajesz wystany by narysować mapę spornego terytorium i wtączyć je do królestwa Nalos. Dzięki królewskim edyktom dowiesz się, które ziemie będą dla królowej najcenniejsze, a jeżeli uda Ci się spełnić jej oczekiwania, Twoja reputacja wzrośnie znacząco.

Nie będziesz jednak na tym pustkowiu sam. Władcy Dragul na pewno zakwestionują roszczenia królowej, spodziewaj się ich podstępów i zasadzek.

Rysuj ostrożnie linie swej mapy tak, by maksymalnie ograniczyć ich wpływ. Odzyskaj jak największą część ziem požądanych przez królową, a zostaniesz ogłoszony największym kartografem w całym królestwie!

Cel gry

W grze Kartografowie gracze rywalizują ze sobą przez 4 pory roku o Gwiazdki Reputacji. W trakcie każdej pory roku gracze będą rysować na swoich arkuszach mapę i zdobywać punkty za jak najlepsze wypełnienie królewskich edyktów.

Zwycięzcą zostanie gracz, który do końca zimy zdobędzie największą liczbę Gwiazdek Reputacji.

Autorzy

Projekt gry: Jordy Adan

Opracowanie graficzne: Luis Francisco

Ilustracje: Lucas Ribeiro

Edycja polska: Oгры Games

Jacek Chlebak Chlebowski

Michał Leżak Leżański

Antoni Monka Mączyński

© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

© 2019 Oгры Games. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Jeżeli masz pytania lub wątpliwości, odwiedź nas na facebook.com/ogrygames

Elementy



100 ARKUSZY MAPY
(dwustronnych)

13 KART ODKRYĆ



16 KART PUNKTACJI



4 KARTY ZASADZEK



4 KARTY PÓR ROKU



4 KARTY EDYKTÓW



4 OŁÓWKI



Przygotowanie Gry

1. Rozdaj każdemu graczowi pusty **arkusz mapy**. Wspólnie zdecydujcie, czy użyjecie go po stronie pustkowi (A) czy może po stronie bezdroży (B)
2. Rozdaj każdemu graczowi **ołówek**. Jeżeli będziecie grali w więcej niż 4 osoby, dodatkowe ołówki musicie zorganizować we własnym zakresie.
3. Na górze arkusza mapy, każdy z graczy zapisuje **imię** swojego kartografa, opcjonalnie możecie podać także wasz tytuł oraz narysować herb rodzinny, jak na poniższym przykładzie:



4. Rozłóż 4 **karty Edyktów** i połącz je odkryte w rzędzie na środku obszaru gry. Edykty należy rozłożyć alfabetycznie (edykt A, edykt B, itd.)
5. Podziel **karty Punktacji** na 4 stosy zgodnie z ich rewersami (różnią się rodzajem terenu). Potasuj osobno każdy z nich, a następnie wylosuj po 1 karcie z każdego stosu. Ułóż losowo po 1 odkrytej karcie Punktacji pod każdą kartą Edyktów. Pozostałe karty Punktacji odłóż do pudełka. Nie będą brały udziału w tej grze.
6. Ułóż 4 **karty Pór Roku** na odkrytym stosie, tak by ich kolejność zgodna była z postępowaniem pór roku (wiosna, lato, jesień, zima). Karta wiosny powinna być widoczna na wierzchu stosu.
7. Potasuj 4 **karty Zasadzki** i stwórz z nich zakrytą talię. Następnie tak przygotowaną talię ułóż po jednej stronie obszaru gry.
8. Potasuj **karty Odkryć** i stwórz z nich zakrytą talię Odkryć. Weź wierzchnią kartę z tali kart Zasadzki i wtasuj ją bez odkrywania do talii Odkryć. Tak stworzoną talię Odkryć ułóż obok stosu kart Pór Roku.
9. Gra jest przygotowana do rozgrywki!



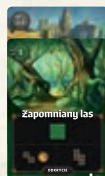
Przebieg rozgrywki

Gra rozgrywana jest w trakcie trwania **4 Pór Roku**. Każda z nich podzielona jest na rundy, a każda runda składa się z 3 faz: Fazy Odkryć, Fazy Rysowania i Fazy Sprawdzania. Na końcu każdej Pory Roku gracze będą zdobywać Gwiazdki Reputacji.

1. FAZA ODKRYĆ

Odkryj wierzchnią kartę z talii Odkryć i połóż ją pośrodku obszaru gry, tak by była dobrze widoczna dla wszystkich graczy. Każde kolejne karty Odkryć układaj na już wcześniej zagranych kartach, tworząc kolumnę. Ważne, by cały czas były widoczne wartości czasu na wszystkich zagranych już kartach Odkryć.

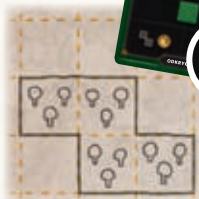
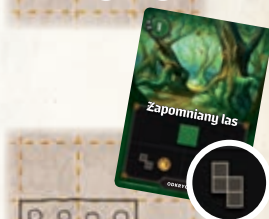
- Jeżeli pierwszą odkrytą kartą jest karta Ruin, od razu odkryj kolejną kartę z talii Odkryć i umieść ją na wierzchu karty Ruin.
- Jeżeli drugą odkrytą kartą jest również karta Ruin, od razu odkryj kolejną kartę z talii Odkryć i umieść ją na wierzchu dwóch wcześniejszych kart Ruin.



2. FAZA RYSOWANIA

W tym samym czasie, każdy z graczy niezależnie od pozostałych, wybiera **jeden rodzaj terenu** i jeden z dostępnych **kształtów** przedstawionych na odkrytej właśnie karcie Odkryć, a następnie rysuje go ołówkiem na swojej mapie.

- Wybrany kształt nie może nachodzić na obszary już wypełnione lub krawędzie mapy. Góry i Wąwóz (kształt w środkowej części mapy B) traktuje się jako wypełnione obszary.
- Wybrany kształt nie musi zostać narysowany jako sąsiadujący z narysowanym już wcześniej kształtem na mapie.
- Wybrany kształt może być w razie potrzeby dowolnie przekręcony i/lub odwrócony, zanim zostanie narysowany na mapie.
- Po narysowaniu danego kształtu, gracz wypełnia go wybranym przez siebie symbolem terenu – przedstawionym na karcie Odkryć.
- Jeżeli gracz nie może na swojej mapie narysować żadnego z dostępnych kształtów, zamiast tego rysuje kwadrat o wymiarach 1x1 w dowolnym miejscu mapy i wypełnia go wybranym przez siebie rodzajem terenu.



- Każdy obszar Gór ma cztery sąsiadujące z nim obszary. Jeżeli gracz otoczy obszar Gór wypełniając wszystkie cztery sąsiadujące z nim obszary, może wypełnić następny symbol monety na swoim torze monet.
- Niektóre kształty pojawiają się na karcie Odkryć razem z monetą. Jeżeli gracz wybierze do narysowania kształt z monetą, również będzie mógł wypełnić następny symbol monety na swoim torze monet.



Rodzaje terenu



Las



Wioska



Pole



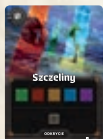
Woda



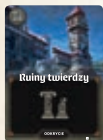
Potwór



Góry

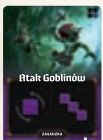


Szczeliny: Jeżeli zostanie odkryta karta Szczeliny, każdy gracz rysuje kwadrat o wymiarach 1x1 w dowolnym miejscu mapy i wypełnia go dowolnym rodzajem terenu pokazanym na karcie. Oczywiście nadal obowiązują wszystkie normalne zasady i ograniczenia dotyczące rysowania.



Ruiny: Jeżeli zostanie odkryta karta Ruin (jedna lub kolejno więcej), każdy gracz musi narysować na swojej mapie jeden z dostępnych kształtów z kolejnej karty Odkryć (która nie będzie kartą Ruin), tak by przykrył on także obszar Ruin przedstawiony na mapie (jeżeli to oczywiście możliwe).

Jeżeli gracz nie będzie mógł narysować wskazanego na karcie Odkryć kształtu, tak by przykrył on obszar Ruin -LUB- nie ma już na mapie niewypełnionych obszarów Ruin, gracz musi narysować kwadrat o wymiarach 1x1 w dowolnym miejscu mapy i wypełnić go dowolnym rodzajem terenu.



Zasadzka: Jeżeli zostaje odkryta karta Zasadzki, sprawdzicie kierunek strzałek, który pokazany jest na karcie. Następnie każdy z graczy przekazuje swój arkusz mapy do sąsiada, zgodnie z kierunkiem pokazanym na karcie.

Każdy gracz rysuje przedstawiony na karcie Zasadzki kształt na mapie swojego sąsiada, a następnie wypełnia go rodzajem terenu o symbolu Potwora.

Jeżeli gracz nie będzie mógł narysować przedstawionego na karcie Zasadzki kształtu (nie zmieści się on na mapie sąsiada), zamiast tego będzie musiał narysować w dowolnym miejscu na mapie sąsiada kwadrat o wymiarach 1x1 i wypełnić go rodzajem terenu o symbolu Potwora.

Następnie mapy wracają do swoich właścicieli, a zagrana karta Zasadzki zostaje odrzucona do pudełka gry.

Uwaga: Jeżeli karta Zasadzki zostanie odkryta od razu po karcie Ruin, karta Zasadzki jest rozgrywana na normalnych przedstawionych powyżej zasadach. Natomiast efekt karty Ruin będzie miał zastosowanie dopiero do następnej karty Odkryć (odkrytej po karcie Zasadzki).

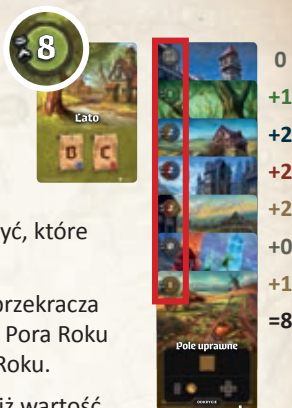
3. FAZA SPRAWDZANIA

Sprawdź, czy nastąpił koniec trwającej obecnie Pory Roku.

Próg Czasu to liczba, która jest przedstawiona w lewym górnym rogu każdej karty Pory Roku. Dla przykładu próg czasu na karcie Lata wynosi 8.

Dodaj do siebie wszystkie **wartości czasu** z kart Odkryć, które zostały już odkryte i ułożone w kolumnie.

- Jeżeli suma wartości z kart Odkryć równa się lub przekracza wartość progu czasu dla danej Pory Roku, bieżąca Pora Roku kończy się. Należy od razu przejść do Końca Pory Roku.
- Jeżeli suma wartości z kart Odkryć jest mniejsza niż wartość progu czasu dla danej Pory Roku, bieżąca Pora Roku trwa dalej. Powrót do rozgrywania Fazy Odkryć.



Koniec Pory Roku

Gracze zostaną ocenieni na koniec każdej Pory Roku. Zdobędą Gwiazdki Reputacji w zależności od tego, jak dobrze wypełnili edykty królowej.

PUNKTACJA ZA KRÓLEWSKIE EDYKTY

Sprawdź bieżącą kartę Pory Roku by upewnić się, które dwie karty Punktacji będą oceniane.

Na przykład: wiosną oceniać będziesz karty Punktacji znajdujące się pod kartą Edyktu A i B.



- Każdy gracz sprawdza swój własny arkusz mapy i określa ile Gwiazdek Reputacji zdobył z każdej z dwóch kart Punktacji, która jest oceniana podczas tej Pory Roku. Wyniki zapisz w odpowiednich polach na dole arkusza mapy. *(Szczegółowe zasady punktacji z kart Punktacji przedstawiono na str. 10-11).*
- Każdy gracz zdobywa jedną Gwiazdkę Reputacji **za każdy wypełniony symbol monety** na swoim torze monet. Wynik zapisz w odpowiednim polu na dole arkusza mapy.
- Każdy gracz traci jedną Gwiazdkę Reputacji **za każdy pusty obszar sąsiadujący z obszarem terenu o symbolu Potwora** na swoim arkuszu mapy. Wynik zapisz w odpowiednim polu na dole arkusza mapy. *(Jeżeli pusty obszar na mapie sąsiaduje z kilkoma obszarami typu Potwór, Gracz straci tylko jedną Gwiazdkę Reputacji za taki pusty obszar).*

Jeżeli aktualną Porą Roku jest Zima, rozgrywka się kończy. Przejdź do etapu Koniec Gry. W innym przypadku przygotuj do rozegrania kolejną Porę Roku.

PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ PORY ROKU

Odrzuć wierzchnią kartę ze stosu Pór Roku i odłóż ją do pudełka z grą. W ten sposób odkryjesz kolejną kartę Pory Roku.

Przetasuj talię kart Odkryć, dodaj do niej również wszystkie karty Odkryć, które zostały odkryte w poprzedniej Porze Roku. Następnie weź wierzchnią kartę Zasadzki z talii kart Zasadzki i wtasuj ją bez odkrywania do talii kart Odkryć.

Uwaga: Jeżeli karta Zasadzki nie została odkryta podczas poprzedniej Pory Roku, pozostaje w talii Odkryć na następną Porę Roku. W takim przypadku zostaje dodana kolejna karta Zasadzki. Będzie więc możliwe, że podczas późniejszych Pór Roku w talii Odkryć znajdzie się nawet kilka kart Zasadzki.

Koniec Gry

Gdy Zima dobiega końca, a wyniki graczy zostaną sprawdzone po raz czwarty, rozgrywka się kończy.

Każdy z graczy sumuje swoje Gwiazdki Reputacji zdobyte podczas wszystkich czterech Pór Roku i zapisuje swój łączny wynik na arkuszu mapy. Gracz, który zdobędzie najwięcej Gwiazdek Reputacji zostaje zwycięzcą!

W przypadku remisu zwycięża gracz, który stracił najmniej Gwiazdek Reputacji z obszarów o symbolu Potwora, podczas wszystkich czterech Pór Roku. Jeżeli gracze nadal remisują, wspólnie będą cieszyć się ze zwycięstwa.

Karty Punktacji

Sprawdzając wyniki pamiętaj że:

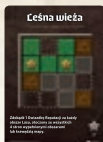
- Obszary, które stykają się ze sobą bokami, są uznawane za sąsiadujące. Obszary, które stykają się narożnikami, nie są sąsiadujące.
- Połączone obszary jednego rodzaju terenu nazywa się klastrami. Klaster może składać się z dowolnej liczby pojedynczych obszarów (w tym także tylko z jednego obszaru).
- Obszary typu Potwór, Góry, Wąwóz wszystkie uważane są za wypełnione. Obszary Ruin uważa się za wypełnione tylko, jeżeli jest na nich narysowany symbol terenu lub Potwora.



Leśna warta: Zdobądź

1 Gwiazdkę Reputacji za każdy obszar Lasu sąsiadujący z krawędzią mapy.

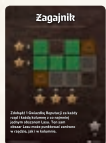
Druidzi posadzili te górujące szeregi drzew by, chronić nas przed nieznanyim czającym się w oddali.



Leśna wieża: Zdobądź

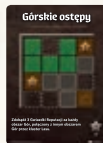
1 Gwiazdkę Reputacji za każdy obszar Lasu, otoczony ze wszystkich 4 stron wypelnionymi obszarami lub krawędzią mapy.

Pod spletanymi koronami drzew, z dala od jasnego nieba, każdy szlak wydaje się pełen kolczastych krzewów i podejrzanych cieni.



Zagajnik: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy rząd i każdą kolumnę z co najmniej jednym obszarem Lasu. Ten sam obszar Lasu może punktować zarówno w rzędzie, jak i w kolumnie.

Rysowałem już mapy pustyni. O ileż łatwiej jest chodzić po lesie i jak przyjemnie odpocząć w cieniu drzew.



Górskie ostępy: Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar Gór, połączony z innym obszarem Gór przez klaster Lasu.

Góry to wyraźne punkty orientacyjne, jak wyspy na rozległym morzu drzew. Wyzwaniem kartografa jest odwzorować każdą ścieżkę ukrytą w tych głębinach.



Polny staw: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy obszar Wody sąsiadujący z co najmniej 1 obszarem Pola. Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji także za każdy obszar Pola sąsiadujący z co najmniej 1 obszarem Wody.

Ścieżki z kolorowych kamieni prowadziły nad wodę między, wzdłuż rodzinnych upraw. Chwila wytchnienia od ciężkiej pracy w polu.



Złoty spichlerz: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy obszar Wody sąsiadujący z obszarem Ruin. Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji także za każdy obszar Pola na obszarze Ruin.

Legendy głoszą, że dawniej ziemia ta mogła wykarcić całe Imperium. Dzisiaj nic nie chce rosnąć w piachu pomiędzy ruinami.



Dolina magów: Zdobądź 2 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar Wody sąsiadujący z obszarem Gór. Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji także za każdy obszar Pola sąsiadujący z obszarem Gór.

Czarodzieje starannie ukryli swe domy w dolinie, by z dala od wścibskich oczu dziwne plony ich pól mogły rozrastać się w spokoju.



Rozległe nabrzeże: Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji za każdy klaster Pola nie sąsiadujący z obszarem Wody lub krawędzią mapy. Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji także za każdy klaster Wody, który nie sąsiaduje z obszarem Pola lub krawędzią mapy.

Prawdziwy kartograf wie, jak ustawić teodolit i na skale i na trawie. Nie możesz przestać rysować tylko dlatego, że ład się kończy.



Kolonia: Zdobądź 8 Gwiazdek Reputacji za każdy klaster składający się z 6 lub więcej obszarów Wioski.

By zdobyć znak na mojej mapie musiało być 6 wiosek; dość by królowej optać się czynić sprawiedliwość... lub wystać poborę podatkowego.



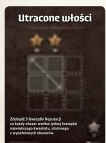
Wielkie miasto: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy obszar Wioski w największym klastrze Wiosek, który nie sąsiaduje z obszarem Gór.

W tym rozległym gnieździe intruz, gdzie gildie ostrzą kły, szukając zemsty, królowa wypali ich jad lub będzie rządzić na żeliszczach.



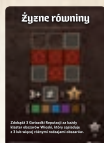
Pogranicze: Zdobądź 6 Gwiazdek Reputacji za każdy kompletny rząd lub kolumnę wypełnionych obszarów.

Te ziemie, niegdyś daleko za krawędzią mapy, teraz mieszczą się na niej w sam raz. To stąd pewnego dnia rozpocznie się nasza nowa wyprawa.



Utracone właściwości: Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar wzdłuż jednej krawędzi największego kwadratu, złożonego z wypełnionych obszarów.

Linie mapy nie przesądzą o lojalności tych bardzo niezależnych Ludzi.



Żyżne równiny: Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji za każdy klaster obszarów Wioski, który sąsiaduje z 3 lub więcej różnymi rodzajami obszarów.

Dawno temu byliśmy ludem wędrowców. Ale kiedy ludzie zapuścili wreszcie korzenie, zrobili to mądrze, blisko wszystkich czego potrzebowali.



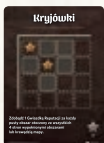
Umocnienia: Zdobądź 2 Gwiazdki Reputacji za każdy obszar Wioski w drugim co do wielkości klastrze obszarów Wioski.

Wzdłuż ścieżek między wioskami stawiano palisady. Gdy zbliżali się dzikie klany, mieszkańcy wspólnie bronili swych ziem.



Trakt handlowy: Zdobądź 3 Gwiazdki Reputacji za każdą kompletną ukośną linię z wypełnionych obszarów, która łączy lewą i dolną krawędź mapy.

Co bardziej niewiarygodne: stulecia ciężkiej pracy, których potrzeba było na zbudowanie tej kamiennej drogi, czy może precyzja, która wyznaczyła ją tak prosto.



Kryjówki: Zdobądź 1 Gwiazdkę Reputacji za każdy pusty obszar otoczony ze wszystkich 4 stron wypełnionymi obszarami lub krawędzią mapy.

Od pokoleń wiadomo, że żyją gdzieś w okolicy, ale nikt nie odważył się zapuścić między ich trudno dostępne nory.

Tryb Solo

Wyruszysz w drogę jako samotny kartograf, by zbadać obszary królestwa Nalos. Na końcu swojej podróży spróbujesz zdobyć od królowej Gimnax prestiżowy tytuł, który będzie zależał od osiągniętego przez Ciebie wyniku.

Przygotuj rozgrywkę jak dla gry podstawowej, uwzględniając następujące zmiany.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Nie zapisuj swojego tytułu na arkuszu mapy. To właśnie tam zapiszesz tytuł nadany ci przez królową Gimnax na końcu rozgrywki.

ZMIANY W ROZGRYWANIU KART ZASADZKI

Kiedy odkrywasz kartę Zasadzki, przyjrzyj się siatce znaków w prawym górnym rogu karty, by sprawdzić, który narożnik mapy przedstawia.



Na arkuszu mapy, zaczynając od narożnika zaznaczonego na karcie Zasadzki i kontynuując dookoła wzdłuż krawędzi mapy w kierunku wskazanym przez strzałki na karcie Zasadzki, spróbuj narysować widoczny na karcie kształt obszaru Potwór, bez przekraczania go lub odwracania.

Jeżeli nie uda się to w żadnym miejscu wzdłuż 4 krawędzi mapy, odsuń się o jeden obszar od krawędzi mapy i spróbuj ponownie. Znowu rozpocznij z narożnika wskazanego na karcie Zasadzki, postępując w tym samym kierunku.

Powtarzaj ten proces, za każdym razem odsuwając się o jeden obszar od krawędzi mapy, aż będziesz w stanie narysować wskazany kształt z symbolem Potwora lub stwierdzisz, że nie ma miejsca, aby go narysować. Jeśli kształtu nie da się narysować zgodnie z zasadami, zignoruj kartę Zasadzki.

ZMIANY W PUNKTACJI

Ustal swój wynik, zrób to dokładnie tak samo jak w grze podstawowej. Następnie zsumuj wartości znajdujące się w prawym dolnym rogu 4 kart Punktacji używanych w tej rozgrywce (wartości w gwiazdkach). Odejmij zsumowaną wartość z gwiazdek z kart Punktacji od osiągniętego przez Ciebie wyniku, aby sprawdzić jak ci poszło.

Królowa Gimnax przyzna Tobie tytuł na podstawie najwyższej oceny, którą osiągnąłeś lub przekroczyłeś zgodnie z tabelą obok.

30+	Legendarny Kartograf
20	Mistrz Kartografii
10	Wędrowny Topograf
0	Aplikant Geodeta
-5	Amator Hobbysta
-10	Nieudolny Asystent
-20	Gryzmołący Niezdara
-30	Poplamiony Ochlapus