

Настольная игра Жорди Адана

КАРТОГРАФЫ



Правила игры

Введение

Северные территории на границе королевства Налос давно привлекали внимание её величества. Отправив верных рыцарей в поход на новые земли, королева Гимнакс поручила вам, её доверенным картографам, составить карты будущих владений. Однако у своенравной правительницы свой взгляд на эти территории (и меняется он так же часто, как времена года). Каждые 3 месяца она издаёт указ, определяющий, какие земли она считает наиболее ценными в этом сезоне. Если вам удастся угодить вкусу королевы, вы сможете значительно повысить свою репутацию при дворе.

Тем временем северные земли не ждали вас с распростёртыми объятиями. Кочевые племена драгулов явно не в восторге от вторжения чужаков, так что будьте предельно осторожны при составлении карт новых территорий... и всегда остерегайтесь засады.

Нанесите на пергамент как можно больше ценных земель, и однажды вас назовут величайшим картографом в истории королевства.

Об игре

В игре «**Картографы**» участники стараются набрать как можно больше звёзд репутации по результатам четырёх игровых сезонов.

Каждый сезон игроки рисуют фигуры на своих планшетах, а в конце сезона получают звёзды репутации за выполнение указов королевы.

Игрок, набравший больше всех звёзд репутации к концу четвёртого сезона, объявляется победителем!



Состав игры

1 альбом картографа
(100 двусторонних листов-планшетов)



13 карт исследования



16 карт подсчёта очков



4 карты засады



4 карты сезонов



4 карты указов



8 карт навыков
(для игры с дополнением)



4 карандаша



Правила игры



Подготовка к игре

1. Раздайте всем игрокам по чистому листу из альбома картографа. Этот лист называется **планшетом картографа**. Игроки вместе выбирают одну сторону, на которой будут рисовать: Дикие земли (А) или Пустошь (Б).
2. Раздайте всем игрокам по **карандашу**. Если участвуют больше четырёх игроков, вам понадобятся дополнительные карандаши.
3. Каждый игрок записывает своё **имя** в поле «Картограф» в верхней части своего планшета. При желании игрок также может придумать себе титул и нарисовать семейный герб.



4. Выложите в ряд в центре стола 4 **карты указов**, так чтобы они располагались в алфавитном порядке (А, Б, В, Г).
5. Разложите **карты подсчёта очков** по рубашкам на 4 стопки. Перемешайте их по отдельности и случайным образом возьмите по одной карте из каждой стопки. Перемешайте взятые 4 карты и случайным образом положите по одной под каждую карту указа лицевой стороной вверх. Остальные карты подсчёта очков уберите в коробку.
6. Сложите в стопку 4 **карты сезонов** лицевой стороной вверх в следующем порядке (снизу вверх): «Зима», «Осень», «Лето», «Весна». Таким образом, первым сезоном в игре всегда будет весна (верхняя карта), а последним — зима (нижняя карта).
7. Перемешайте 4 **карты засады** и сложите их в стопку лицевой стороной вниз. Отложите верхнюю карту, не глядя на её лицевую сторону, а оставшуюся часть стопки уберите в сторону — в следующий раз она пригодится только при подготовке к новому сезону.
8. Сложите в стопку все **карты исследования** лицевой стороной вниз. Добавьте к ним отложенную карту засады, не глядя на её лицевую сторону, и перемешайте всю стопку. Положите получившуюся колоду исследования рядом со стопкой карт сезонов.

Теперь можно начать игру!



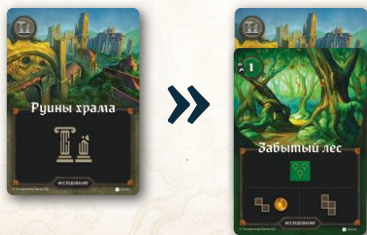
Ход игры

Игра длится 4 игровых периода — **сезона**. Каждый сезон разыгрывается в течение нескольких **раундов**, а каждый раунд состоит из 3 **фаз**: исследование, картография и проверка конца сезона. В конце каждого сезона игроки получают звёзды репутации (★).

1. ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Откройте верхнюю карту колоды исследования и положите её в центр стола так, чтобы она была видна всем игрокам. Если это не первая карта сезона, положите её с небольшим сдвигом вверх предыдущей открытой карты таким образом, чтобы оставались видны все показатели времени в левом верхнем углу каждой карты.

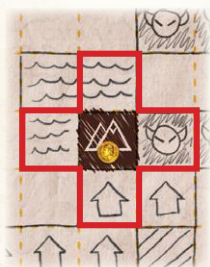
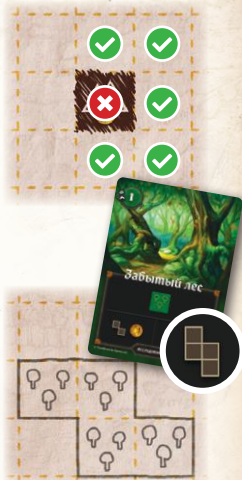
- Если открытая карта оказалась картой руин, немедленно откройте следующую карту колоды исследования и положите её поверх этой карты руин.
- Если следующая открытая карта также оказалась картой руин, откройте ещё одну карту колоды исследования и положите её поверх этих карт руин.



2. ФАЗА КАРТОГРАФИИ

Все игроки одновременно и независимо друг от друга выбирают одну из **фигур** и один из **типов местности**, указанных на открытой карте исследования. Затем каждый из них рисует карандашом выбранную фигуру в центральном поле своего планшета картографа. Это поле называется **картой владений**.

- Выбранная фигура не может перекрывать уже заполненные клетки, а также выходить за края карты владений. **Заполненными** клетками также считаются уже изображённые на карте владений клетки гор и ущелья (последние встречаются только на стороне Б планшета картографа). Клетки руин не считаются заполненными, и на них можно рисовать вне зависимости от того, какая карта открылась.
- Игрок не обязан рисовать выбранную фигуру так, чтобы она примыкала к нарисованным ранее фигурам.
- Перед тем как нарисовать выбранную фигуру, игрок при необходимости может её повернуть и/или зеркально отобразить.
- Нарисовав выбранную фигуру, игрок заполняет её клетки рисунком одного выбранного типа местности.
- Если игрок не может с соблюдением всех правил нарисовать ни одну из фигур, указанных на открытой карте исследования, он должен вместо этого в любом месте своей карты владений нарисовать фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполнить её рисунком **любого** типа местности (кроме гор).



- Клетки, имеющие общую сторону, считаются **примыкающими** друг к другу. Как только клетка гор будет окружена со всех сторон заполненными клетками (все 4 примыкающие к ней клетки окажутся заполненными), игрок закрашивает следующий по порядку символ монеты на своём счётчике монет.
- Рядом с одной из фигур на карте исследования может быть указан символ монеты. Выбрав такую фигуру, игрок закрашивает следующий по порядку символ монеты на своём счётчике монет.

Примечание: игрок не закрашивает символ монеты, если не может нарисовать фигуру, указанную рядом с символом монеты, или если какой-либо эффект позволяет нарисовать вместо неё другую фигуру (например, свойство карты «Переговоры» из дополнения «Навыки»).



Типы местности



Лес



Поселение



Поля



Водоем



Монстры



Горы

Примечание: горы являются особым типом местности, которым изначально заполнены некоторые клетки на картах владений. Игроки не могут заполнять свои фигуры рисунком гор, даже если какой-либо эффект позволяет им заполнить фигуру рисунком любого типа местности.



Аномалия

Если открывается карта аномалии, каждый игрок рисует в любом месте своей карты владений фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполняет её рисунком любого типа местности из указанных на этой карте. При этом действуют обычные правила и ограничения, описанные выше.



Руины

Если открывается карта руин (или две карты руин подряд), вслед за ней немедленно открывается новая карта исследования. Каждый игрок должен выбрать одну из фигур, указанных на последней открытой карте исследования, и нарисовать её так, чтобы она перекрывала хотя бы 1 из незаполненных клеток руин на его карте владений (если это возможно).

Если игрок не может с соблюдением всех правил нарисовать ни одну из указанных фигур так, чтобы она перекрывала клетку руин, **или** на его карте владений не осталось ни одной незаполненной клетки руин, он должен вместо этого в любом месте своей карты владений нарисовать фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполнить её рисунком **любого** типа местности (кроме гор).



Засада

Если открывается карта засады, каждый игрок немедленно передаёт свой планшет картографа игроку слева или справа в зависимости от того, какое направление указано стрелками на карте засады (по часовой или против часовой стрелки).

Затем каждый игрок рисует на переданной ему карте владений фигуру, указанную на карте засады, и заполняет её клетки рисунком монстров.

Если игрок не может с соблюдением всех правил нарисовать указанную фигуру, он должен вместо этого в любом месте этой карты владений нарисовать фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполнить её рисунком монстров.

После этого игроки возвращают владельцам их планшеты картографа.

Открытую карту засады уберите в коробку.

Примечание: если карта засады была открыта сразу после карты руин, разыграйте карту засады по обычным правилам. Примените эффект карты руин к карте исследования, которая будет открыта следующей.

3. ФАЗА ПРОВЕРКИ КОНЦА СЕЗОНА

Проверьте, не закончился ли текущий сезон.

В левом верхнем углу карты каждого сезона указана его **продолжительность**. Например, продолжительность весны равна 8.

Сложите **показатели времени**, указанные в левом верхнем углу всех открытых карт исследования.

- Если получившаяся сумма больше или равна продолжительности сезона, то текущий сезон завершается. Выполните действия, указанные в разделе «Конец сезона».
- Если получившаяся сумма меньше продолжительности сезона, текущий сезон продолжается. Переходите к фазе исследования нового раунда.



Конец сезона

В конце каждого сезона игроки получают ★ за выполнение указов королевы.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

На каждой карте сезона указано, какие две карты подсчёта очков будут использоваться в конце этого сезона. Например, в конце весны игроки получают ★ за выполнение условий карт подсчёта очков, находящихся под картами указов А и Б.



- Каждый игрок просматривает свой планшет картографа и подсчитывает, сколько ★ он получает за каждую из **двух карт подсчёта очков**, использующихся в этом сезоне. Полученные ★ он записывает в соответствующие поля в нижней части планшета картографа (все карты подсчёта очков описаны на стр. 10–13).

- Каждый игрок получает **★** за **каждый покрашенный символ монеты** в счётчике монет на своём планшете картографа (независимо от того, в каком сезоне этот символ был покрашен). Это значение он также записывает в соответствующее поле в нижней части своего планшета.
- Каждый игрок теряет **★** за **каждую незаполненную клетку, примыкающую к клетке монстров на его карте владений**. Это значение он также записывает в соответствующее поле.

Примечание: если незаполненная клетка одновременно примыкает к нескольким клеткам монстров, игрок всё равно теряет только **★** за эту клетку.

Если завершился четвёртый сезон (зима), игра заканчивается — переходите к разделу «Конец игры». В противном случае выполните подготовку к следующему сезону.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ СЕЗОНУ

Уберите в коробку верхнюю карту стопки карт сезонов. При этом открывается карта следующего сезона.

Верните в колоду исследования все карты исследования, открытые в завершившемся сезоне. Добавьте к ним верхнюю карту стопки засады, не глядя на её лицевую сторону, и перемешайте всю колоду.

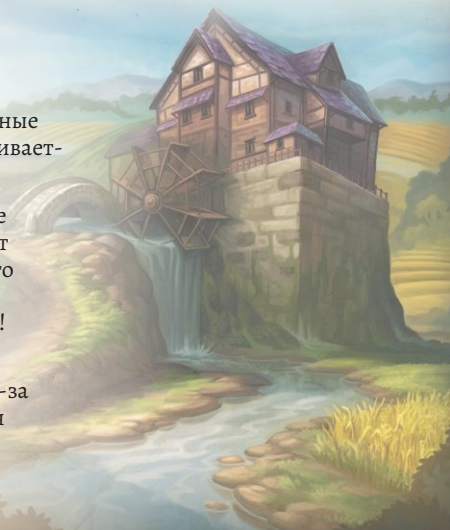
Примечание: если в завершившемся сезоне карта засады не была открыта, она остаётся в колоде исследования и при этом всё равно добавляется новая карта засады. Таким образом, в колоде исследования может оказаться сразу несколько карт засады. За один сезон может быть открыто и разыграно больше одной карты засады.

Конец игры

Как только все игроки подсчитают полученные **★** за четвёртый сезон (зима), игра заканчивается и начинается финальный подсчёт очков.

Каждый игрок складывает **★**, полученные им в каждом сезоне, и записывает результат в символ герба в правом нижнем углу своего планшета картографа. Игрок, набравший больше всех **★**, объявляется победителем!

В случае ничьей побеждает претендент, суммарно потерявший меньше всех **★** из-за клеток монстров за все 4 сезона. Если ничья сохраняется, побеждают все претенденты.



Карты подсчёта очков

При подсчёте ★ используйте описанные ниже правила.

- **Примыкающими** друг к другу клетками считаются клетки, у которых есть одна общая сторона. Клетки, которые касаются друг друга только углами, не считаются примыкающими (клетки никогда не примыкают друг к другу по диагонали).
- **Областью** считается группа примыкающих друг к другу клеток с одним типом местности. Область может состоять из любого количества клеток, даже из одной.
- **Заполненными** клетками считаются клетки, нарисованные игроком (включая клетки монстров), клетки гор и клетки ущелья (на стороне Б планшета картографа). Клетка руин считается незаполненной, пока игрок не нарисует поверх неё клетку, заполненную рисунком любого типа местности.
- **Соединёнными** клетками считаются клетки, каждая из которых примыкает к одной и той же области.



Сторожевой лес

Получите ★ за каждую клетку леса, примыкающую к краю карты владений.

Друиды высадили ряды могучих деревьев, чтобы защитить эти земли от того, что может обитать за границами королевства.



Зелёный край

Получите ★ за каждый ряд и каждый столбец, в которых есть хотя бы 1 клетка леса. Одна и та же клетка может быть учтена одновременно и для ряда, и для столбца.

Карты лесов составлять проще, чем карты пустынь. В любой момент можно сделать перерыв и отдохнуть в прохладной тени деревьев.



Дерево-великан

Получите ★ за каждую клетку леса, окружённую с четырёх сторон заполненными клетками или краями карты владений.

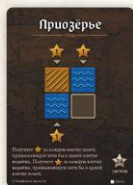
Из-под огромной кроны едва ли удастся разглядеть хоть краешек неба, а любая тропа неизменно проходит среди каменных кустов и подозрительных теней.



Горнолесье

Получите за каждую клетку гор, соединённую с другой клеткой гор областью из клеток леса.

Легко нанести на карту горы — эти очевидные ориентиры, похожие на острова в океане деревьев. Однако задача истинного картографа состоит в том, чтобы запечатлеть самые потаённые тропы в зелёной пучине между ними.



Приозёрье

Получите за каждую клетку полей, примыкающую хотя бы к одной клетке водоёма. Получите за каждую клетку водоёма, примыкающую хотя бы к одной клетке полей.

Дорожки, вымощенные разноцветными камнями, и переливающаяся на солнце вода в каналах, огибающих фермерские угодья, — вот и вся отрада для глаз в душный рабочий полдень в сельской местности.



Долина волшебников

Получите за каждую клетку водоёма, примыкающую к клетке гор. Получите за каждую клетку полей, примыкающую к клетке гор.

Колдуны всегда селились на землях вдали от посторонних глаз, но достаточно плодородных, чтобы взрастить даже самые диковинные растения.



Золотая жила

Получите за каждую клетку водоёма, примыкающую к клетке руин. Получите за каждую клетку полей, нарисованную на клетке руин.

Согласно летописям, давным-давно эти земли кормили всё королевство. Теперь же здесь посреди песка и руин не растёт и травинки.



Нетронутые берега

Получите **3** за каждую область из клеток полей, не примыкающую к клеткам водоёмов и краям карты владений. Получите **1** за каждую область из клеток водоёмов, не примыкающую к клеткам полей и краям карты владений.

Настоящий картограф знает, как использовать теодолит и на суше, и на воде. В конце концов, не бросать же работу на берегу водоёма.



Община

Получите **1** за каждую область из 6 или более клеток поселений.

Наконец-то, достаточно крупное поселение, чтобы отметить на карте! Скоро здесь появятся гвардия королевы... и сборщики налогов.



Великий город

Получите **1** за каждую клетку в самой большой области из клеток поселений, не примыкающей ни к одной клетке гор.

В этом рассаднике мятежа и интриг городские гильдии по-прежнему соблюдают древний обычай кровной мести. С приходом к власти королевы им придётся умерить свой пыл... или кануть в Лету.



Земля обетованная

Получите **3** за каждую область из клеток поселений, примыкающую к областям трёх или более разных типов местности.

Давным-давно королевство населяли кочевые народы. Но когда пришло время, они оказались достаточно мудры, чтобы пустить корни именно здесь.



Форпост

Получите **2** за каждую клетку во второй по величине области из клеток поселений (она может быть равна по величине самой большой такой области). Если таких областей несколько, получите **1** только за **одну** из них.

Эти деревни способны дать отпор любому набегу диких племён: со всех сторон они обнесены частожелезом, а местные жители всегда готовы встать на защиту своих соседей.



Необъятные просторы

Получите ★ за каждый ряд или столбец, полностью состоящий из заполненных клеток.

Когда-то эти земли лежали за пределами наших карт, а теперь они стали частью королевства. Однажды именно с них начнётся новая экспедиция в неизведанные края.



Затерянное княжество

Получите ★ за каждую клетку вдоль одной стороны самого большого квадрата, полностью состоящего из заполненных клеток.

Эти гордые народы не придают значения линиям на картах...



Разбитые дороги

Получите ★ за каждую диагональ, полностью состоящую из заполненных клеток и касающуюся левого и нижнего краёв карты владений.

Сложно сказать, что удивляет больше в этих дорогах: то ли осознание того, сколько труда в них было вложено на протяжении нескольких столетий, то ли мастерство строителей, благодаря которому дороги вышли столь безупречно прямыми.



Кальдеры

Получите ★ за каждую незаполненную клетку, окружённую с четырёх сторон заполненными клетками или краями карты владений.

Сменилось уже много поколений обитателей земель в окрестностях кратеров, но никто так и не осмелился заглянуть в эти зияющие пустоты.

Режим одиночной игры

Вы можете отправиться исследовать королевство Налос в одиночку, а в конце вашего путешествия королева Гиннакс удостоит вас почётным (или не очень) титулом. Всё в ваших руках!

В режиме одиночной игры действуют обычные правила, но с некоторыми изменениями, описанными ниже.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Оставьте пустым поле «Титул» на вашем планшете картографа. Вы впишете в это поле титул, которым вас наградит королева в конце игры.

ЗАСАДЫ

В правом верхнем углу каждой карты засады изображена сетка, в которой выделен один из четырёх квадратов. Она обозначает угол вашей карты владений, в котором должна быть нарисована указанная фигура.



Когда откроется карта засады, нарисуйте в указанном углу требуемую фигуру. Если вы не можете нарисовать фигуру в этом месте, попытайтесь нарисовать её со сдвигом на 1 клетку в направлении, заданном круговыми стрелками на карте засады (по часовой или против часовой стрелки). Таким образом продолжайте сдвигать фигуру, пока не сможете нарисовать её с соблюдением всех правил. **При этом в одиночном режиме фигуру монстров запрещено поворачивать и зеркально отображать.**

Если вы осмотрели весь периметр карты владений и не смогли нарисовать фигуру вдоль её края, вернитесь в исходный угол и попытайтесь нарисовать эту фигуру со сдвигом в 1 клетку по диагонали в сторону центра карты владений. Если и это невозможно, вновь сдвигайте фигуру в направлении, заданном круговыми стрелками, пока не сможете нарисовать её.

Повторяйте эту последовательность действий (сдвиг по диагонали, затем сдвиг по направлению круговых стрелок), пока не сможете нарисовать фигуру или не убедитесь в том, что её невозможно нарисовать с соблюдением всех правил. Если фигуру невозможно нарисовать, уберите эту карту засады в коробку без применения эффекта.

Примечание: если вам удалось заполнить всю карту владений раньше, чем закончился четвёртый сезон, игра немедленно завершается — переходите к подсчёту очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Посчитав общую сумму полученных ★, вычтите из неё сумму значений, указанных в правых нижних углах четырёх участвующих в игре карт подсчёта очков (в символе серебряной звезды с подписью «1 игрок»). Получившееся значение — это ваш окончательный счёт.

Итоговый счёт	Титул
30 и больше	Легендарный картограф
20... 29	Искусный мастер
10... 19	Способный подмастерье
0... 9	Прилежный ученик
-5... -1	Непутёвый помощник
-10... -6	Рассеянный дилетант
-20... -11	Криворукий чертёжник
-30... -21	Растратчик чернил

Теперь королева Гимнакс присваивает вам новый титул! Найдите в таблице титул, соответствующий вашему итоговому счёту, и впишите его в поле «Титул» на вашем планшете картографа.

Дополнение «Навыки»

Перед тем как отправиться в экспедицию, каждый из вас прошёл специальную подготовку. Теперь вы можете применить изученные навыки на деле, используя их для составления карт дальних уголков королевства. Однако не всеми навыками пользоваться так просто — некоторые из них требуют дополнительных вложений. Тратьте ваши монеты с умом, и тогда королева Гимнакс объявит вас лучшим картографом Налоса!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все 8 карт навыков. Случайным образом вытяните 3 из них и положите в центр стола лицевой стороной вверх. Оставшиеся карты навыков уберите в коробку.

ХОД ИГРЫ

Один раз в сезон каждый игрок может использовать способность **одной** из трёх открытых карт навыков. При этом он должен заплатить стоимость, указанную в правом верхнем углу карты навыка.

Чтобы заплатить стоимость, игрок должен зачеркнуть указанное количество **закрашенных** монет на счётчике монет своего планшета картографа. В конце сезона игроки не получают ★ за зачёркнутые монеты.

Примечание: фигуры, изображённые на картах навыков, также можно поворачивать. При этом фигуру монстров, указанную на карте «Акробатика», можно поворачивать даже в одиночном режиме!



Закрашенная монета



Зачёркнутая монета

Создатели игры

Автор игры: Жорди Адан

Развитие игры: Кит Матейка
и Джон Бриггер

Художник: Лукаш Рибейру

Дизайнер: Луиш Франсиску

Авторы художественного текста:

Джеймс Райан и Сет Джонсон

Редактор: Дастин Шварц



© 2020 Thunderworks Games LLC.
All Rights Reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор:
Александр Кожевников

Дополнительная вычитка:
Анастасия Егорова

Переводчик: Даниил Яковенко

Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:
Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:
Сергей Тягунов

*Если вы придумали настольную игру
и желаете, чтобы она была издана,
пишите на newgame@hobbyworld.ru*

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Андрея
Аганова за помощь в подготовке
игры к изданию.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.

Версия правил 1.2
hobbyworld.ru



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**



Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.