

JORDY ADAN

KARTOGRÁFOVĚ

— ZMAPUJTE SVĚT HRDINY V KOSTCE —



Pravidla hry

Úvod

Královna Gimnaxa nařídila kontrolu severních území. Jako její kartografové jste vysláni tyto země zmapovat a zabrat je pro království Nalos. Královniny výnosy určí, kterých částí si cení nejvíce. Splnění jejich dekretů vám přinese nehybnou slávu.

O země v této divočině však nemá zájem jenom královna. Se svými hlídkami tu slídí Dragulové. Musíte tak svoje pozemky vytyčovat chytře, abyste omezili jejich vliv.

Získejte pro královnu největší kus požadovaných území a staňte se nejslavnějším kartografem v království!

O hře

Ve hře **Kartografové** se hráči budou snažit v průběhu čtyř ročních období získat co nejvíce bodů pověsti.

Každé roční období budou hráči zakreslovat do svých map nová území, čímž se budou snažit splnit královniny výnosy.

Hráč, který bude mít na konci zimy nejvíce bodů pověsti, ve hře zvítězí.

Tvůrci hry

Autor: Jordy Adan

Vývoj: Keith Matejka a John Brieger

Ilustrace: Lucas Ribeiro

Grafická úprava: Luis Francisco

Umělecké texty: James Ryan a Seth Johnson

Editor: Dustin Schwartz

© 2019 Thunderworks Games LLC. Všechna práva vyhrazena.

Překlad do češtiny: Vladimír Smolík

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Martin Hrabálek, Kamil Smola, Jan Březina, Michal Požárek

© 2019 REXhry. www.rexhry.cz

Králousky se baute!

❧ Komponenty ❧



100 MAPOVÝCH LISTŮ
(oboustranných)

13 KARET PRŮZKUMU



16 BODOVACÍCH KARET



4 KARTY PŘEPADENÍ



4 KARTY ROČNÍCH OBDOBÍ



4 KARTY VÝNOSŮ



4 TUŽKY



❧ Příprava hry ❧

1. Každému hráči dejte jeden prázdný **mapový list** a dohodněte se, jestli použijete stranu s **divočinou** (A), nebo s **pustinou** (B).
2. Každému hráči dejte tužku. Pokud hrají více než čtyři hráči, budete potřebovat tužky navíc.
3. Každý hráč napíše na mapový list své **kartografické jméno** a může přidat také titul a nakreslit svůj erb.



4. **Karty výnosů** položte vedle sebe do řady v abecedním pořadí.
5. **Bodovací karty** rozdělte do čtyř balíčků podle zadních stran a každý zvlášť zamíchejte. Poté z každého balíčku vezměte náhodně jednu kartu a položte pod každou kartu výnosu jednu, lícem vzhůru.
6. **Karty ročních období** seřadte od jara do zimy lícem vzhůru. Horní karta tak bude **jaro**.
7. Vytvořte **balíček přepadení** tak, že zamícháte všechny čtyři **karty přepadení** lícem dolů. Takto vytvořený balíček prozatím položte stranou.
8. Vytvořte **balíček průzkumu** tak, že zamícháte karty průzkumu lícem dolů. Vezměte horní kartu z balíčku přepadení a zamíchejte ji do balíčku průzkumu. Takto vytvořený balíček položte vedle balíčku karet ročních období.
9. Hra může začít.



❧ Přehled kola ❧

Hra je rozdělena do čtyř **ročních období**. Každé roční období je složeno z několika **tahů** a každý tah má **tři fáze** – **fázi průzkumu**, **fázi zakreslení** a **fázi kontroly**. Na konci každého ročního období hráči získají **body pověsti**.

1. FÁZE PRŮZKUMU

Odhalte lícem vzhůru vrchní kartu z **balíčku průzkumu** a položte ji tak, aby ji všichni hráči dobře viděli. Další karty průzkumu dávejte na sebe tak, aby stále byla vidět časová hodnota všech již vyložených karet.

- ❖ Pokud jako první odhalíte **kartu zříceniny**, ihned otočte druhou kartu a položte ji na kartu zříceniny.
- ❖ Pokud i napodruhé odhalíte **kartu zříceniny**, ihned odhalte další kartu a položte ji na karty zřícenin.



2. FÁZE ZAKRESLENÍ

Každý z hráčů si vybere jeden z **typů terénu** a jeden z **tvarů** na odhalené kartě průzkumu. Poté si vybraný tvar a terén zakreslí do své mapy.

- ❖ Vybraný tvar nesmí překrývat obsazená pole ani přesahovat přes okraj mapy (hory a pustina jsou také obsazená pole).
- ❖ Vybraný tvar nemusí sousedit s dříve zakreslenými tvary.
- ❖ Vybraný tvar může být libovolně otočen nebo převrácen.
- ❖ Po zakreslení vybraného tvaru jej hráči vyplní vybraným terémem.
- ❖ Pokud hráč nemůže podle pravidel zakreslit žádný z nabízených tvarů, musí namísto toho zakreslit čtverec 1×1 kdekoli na své mapě a vyplnit jej vybraným terémem.



- ❖ Každé pole s horami sousedí s dalšími čtyřmi poli. Pokud se hráči podaří vyplnit všechna sousední pole, zaškrtně si další minci na počítadle mincí.
- ❖ U některých tvarů je také mince. Pokud si hráč vybere takový tvar, zaškrtně si další minci na počítadle mincí.



Typy terénu



Lesy



Vesnice



Farmy



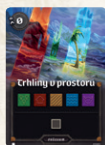
Voda



Nestvůry



Hory

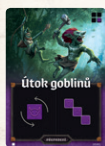


Prostorové trhliny: Pokud odhalíte prostorové trhliny, každý hráč si kamkoli do mapy zakreslí tvar 1×1 a vyplní ho libovolným terémem zobrazeným na kartě. Stále platí všechna pravidlová omezení.



Zříceniny: Pokud odhalíte jednu nebo více karet zřícenin, každý hráč musí do své mapy zakreslit jeden z tvarů na následující kartě průzkumu tak, aby překrýval políčko se zříceninou na mapě.

Pokud hráč nemůže podle pravidel zakreslit takový tvar NEBO pokud na své mapě již nemá žádné pole se zříceninou, musí namísto toho kamkoliv do mapy zakreslit tvar 1×1 a vyplnit ho libovolným terémem.



Přepadení: Pokud odhalíte kartu přepadení, podívejte se na směr šipky. V uvedeném směru podá každý hráč svůj mapový list sousednímu hráči.

Poté každý hráč zakreslí do sousedovy mapy uvedený tvar a vyplní ho nestvůrami.

Pokud hráč nemůže zakreslit uvedený tvar do sousedovy mapy, musí namísto toho kamkoliv do mapy zakreslit tvar 1×1 a vyplnit ho nestvůrami.

Poté všichni hráči vrátí mapy majitelům. Kartu přepadení vraťte zpátky do krabice.

Poznámka: Pokud odhalíte kartu přepadení ihned po kartě zříceniny, běžným způsobem ji vyhodnoťte a efekt zříceniny bude použit na další odhalené kartě průzkumu.

3. FÁZE KONTROLY

Zkontrolujte, zda neskončilo roční období.

Podívejte se na **časový limit** na kartě ročního období (například jaro má časový limit 8).

Sečtěte **hodnoty** na všech odhalených kartách průzkumu.



- ❖ Pokud je součet hodnot na odhalených kartách průzkumu roven roven časovému limitu na kartě ročního období nebo jej převyšuje, je toto u konce. Ihned přejděte ke konci ročního období.
- ❖ Pokud je součet hodnot na odhalených kartách průzkumu nižší než časový limit na kartě ročního období, pokračujte další fází průzkumu.

🌀 Konec ročního období 🌀

Na konci každého ročního období budou hráči ohodnoceni body pověsti podle toho, jak se jim podařilo splnit královny výnosy.

BODOVÁNÍ KRÁLOVNYNÝCH VÝNOSŮ

Podívejte se na kartu aktuálního ročního období, abyste zjistili, které bodovací karty budou vyhodnoceny. Na jaře tak vyhodnotíte karty položené pod výnosy A a B.



- ❖ Každý hráč podle svojí mapy určí, kolik bodů slávy získá na základě **obou vyhodnocovaných karet**. Získané body si zapíše do patřičné tabulky. (*Více o bodování najdete na stranách 10–11.*)
- ❖ Každý hráč získá jeden bod za **každou vyškrtnutou minci** na svém počítadle mincí. Získané body si zapíše do patřičné tabulky.
- ❖ Každý hráč ztratí jeden bod pověsti za **každé prázdné pole sousedící s nestvůrami**. Konečné číslo si zapíše do patřičné tabulky. (*Pokud prázdné pole sousedí s více nestvůrami, stále se počítá jako ztráta jednoho bodu pověsti.*)

Pokud je aktuálním ročním obdobím zima, je hra u konce, přejděte na **Konec hry**. V opačném případě pokračujte **Přípravou na další roční období**.

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ ROČNÍ OBDOBÍ

Odložte vrchní kartu z balíčku ročních období do krabice. Tím se odhalí následující karta ročního období.

Znovu zamíchejte balíček karet průzkumu se všemi odhalenými kartami průzkumu. Poté vezměte horní kartu z balíčku přepadení a zamíchejte ji do balíčku průzkumu.

Poznámka: Pokud v minulém ročním období nebyla odhalena karta přepadení, zůstane v balíčku karet průzkumu i po příští roční období a navíc se do balíčku přidá nová karta přepadení. Je tedy možné, že v balíčku průzkumu bude v dalších obdobích více karet přepadení.

❧ Konec hry ❧

Jakmile **skončí zima** a hráči si zapíšíou body počtvrté, hra **končí**.

Hráči si sečtou body získané během všech čtyř ročních období a výsledek zapíší do svého mapového listu. Hráč s nejvíce body pověsti vítězí.

V případě shody zvítězí hráč, který kvůli nestvůrám ztratil méně bodů. Pokud i v tomto případě dojde ke shodě, zvítězí všichni hráči s nejvyšším bodovým výsledkem.

❧ Bodovací karty ❧

Při bodování mějte na paměti následující pravidla:

- ❖ Za sousední se považují všechna pole, která spolu sdílejí stranu. Pole, která leží na diagonále, spolu nesousedí.
- ❖ Sousední pole se stejným terénem se nazývají území. Území může mít jakýkoli počet polí (*i jedno*).
- ❖ Pole s nestvůrami, horami a pustinou se počítají jako obsazená pole. Pole se zříceninou se počítá jako obsazené pouze tehdy, je-li vyplněno terénem.



Hraniční les: Získáš jeden bod pověsti za každé pole s lesem sousedící s okrajem mapy.

Druidové vysadili tyto řady stromů, aby nás chránily před nebezpečím přicházejícím zpoza hranic.



Lesní království: Získáš jeden bod pověsti za každý řádek a sloupec, ve kterém je alespoň jedno pole s lesem. Stejně pole může být obodováno jak v řádku, tak i ve sloupci.

Já už mapoval i pouště. Zakreslovat lesy je mnohem snazší, neboť se můžeš ukrýt do chladivého stínu.



Zavlažovací kanály: Získáš jeden bod pověsti za každé pole s vodou, které sousedí alespoň s jedním polem s farmou, a za každé pole s farmou, které sousedí alespoň s jedním polem s vodou.

Cesty dlážděné barevnými kameny dodávaly krásu polím, na nichž rodiny den co den dřely v potu tváří.



Údolí čarodějů: Získáš dva body pověsti za každé pole s vodou sousedící s polem s horou. Získáš jeden bod pověsti za každé pole s farmou sousedící s polem s horou.

Čarodějové si svůj pobyt v tomto hlubokém a úrodném údolí zvolili záměrně, aby skryli před nechtěnými pohledy plody, které tu pěstují.



Lesní houština: Získáš jeden bod pověsti za každé pole s lesem, které ze všech čtyř stran sousedí s obsazeným polem nebo okrajem mapy.

Pod hustými korunami, bránicemi průchodu slunečních paprsků, jsou jen trnitá křoviska a strážidelné stíny.



Lesnaté podhůří: Získáš tři body pověsti za každé pole s horou, jež je územím s lesem spojeno s jiným polem s horou.

Hory jsou jasným bodem uprostřed zeleného moře lesů, ale úkolem kartografa je zakreslit všechny cestičky skryté v této záplavě zeleně.



Pradávná sýpka: Získáš jeden bod pověsti za každé pole s vodou sousedící s polem se zříceninou. Získáš tři body za každé pole s farmou na poli se zříceninou.

Z historie víme, že toto místo živilo celé království, teď tu najdeme jen prach a písek.



Úrodné břehy: Získáš tři body pověsti za území s farmou, které nesousedí s poli s vodou ani s okrajem mapy. Získáš tři body pověsti za každé území s vodou, které nesousedí s poli s farmou ani s okrajem mapy.

Opravdový kartograf dokáže zaměřovat mapu jak na skále, tak na voru. Nemůže přestat kreslit jen proto, že pevnina končí.



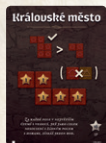
Osada: Získáš osm bodů pověsti za každé území složené ze šesti a více polí s vesnicí.

Abych to zakreslil do mapy, musí jich být alespoň šest, což by mohlo královně stačit na to, aby tu zajistila pořádek... a také výběr daní.



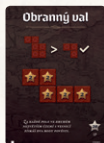
Úrodné pláň: Získáš tři body pověsti za každé území s vesnicí, které sousedí se třemi nebo více různými typy terénů.

Dříve tudy chodili poutníci. Teď tu však žijí lidé, kteří mají všechno potřebné nadosah.



Královské město: Získáš jeden bod za každé pole v největším území s vesnicí, které nesousedí s žádným polem s horami.

V tomto doupěti, kde si jdou po krku různé cechy, musí královna nastolit nekompromisní vládu, nebo to tu spálíme na popel.



Obranný val: Získáš dva body pověsti za každé pole ve druhém největším území s vesnicí.

Vesnice jsou oběhnány palisádami a obránci čekají, kdy se vrátí divoké kmeny.



Pohraničí: Získáš šest bodů pověsti za každý kompletně obsazený řádek či sloupec.

Před časem tato místa nebyla na mapách. Teď už jsou zakreslena a příští průzkum nezmapovaných zemí začne právě zde.



Dlážděná cesta: Získáš tři body pověsti za každou kompletně obsazenou diagonálu, která spojuje levý a spodní okraj mapy.

Nevím, co je více ohromující, zda staletí, po něž někdo tyto dlážděné cesty budoval, nebo to, s jakou přesností jsou dlážděné.



Zapomenuté hrabství: Získáš tři body za každé pole po jedné straně největšího čtverce tvořeného obsazenými poli.

Nějaké čáry na mapě nepřimějí tyto obyvatele, aby se podřídili vůli královně...



Propasti: Získáš jeden bod pověsti za každé neobsazené pole sousedící ze všech stran s obsazenými poli nebo okrajem mapy.

Po generace tu žijí, ale nikdy se neodvážili zjišťovat, co se skrývá v těch podivných propastech.

Pravidla pro hru jednoho hráče

Vydej se prozkoumat království Nalos na vlastní pěst. Ve hře jednoho hráče budeš usilovat o prestižní titul od královny Gimnaxy. Hra probíhá s následujícími změnami:

ZMĚNY U PŘÍPRAVĚ HRU

Na mapový list nezapisuj svůj titul, ten získáš od královny až na konci hry.

ZMĚNY PŘI PŘEPADENÍ

Když odhalíš kartu přepadení, podívej se na pravý horní roh karty, kde je symbol ukazující jeden z rohů mapy.



Do své mapy si zakreslí tvar uvedený na kartě přepadení tak, že začneš kreslit v uvedeném rohu a budeš pokračovat podél okraje ve směru šipek na kartě. Takto bys měl nakreslit celý tvar z karty přepadení, aniž bys jej otáčel nebo převracel.

Pokud neexistuje způsob, jak podle pravidel tvar zakreslit podél okraje mapy, začni kreslit jedno pole od okraje a pokus se tvar zakreslit podle postupu v předchozím odstavci.

Takto postupuj, dokud nebudeš schopen podle pravidel zakreslit uvedený tvar do své mapy. Pokud neexistuje způsob, jak tvar do mapy zakreslit, kartu přepadení ignoruj.

ZMĚNY PŘI BODOVÁNÍ

Jakmile sečteš získané body pověsti, sečti čísla v pravých dolních rozích čtyř bodovacích karet ve hře, výsledek odečti od získaných bodů pověsti.

Výsledné číslo určí, jaký titul z tohoto seznamu ti královna Gimnaxa přidělí.

30+	Věhlasný kartograf
20	Zkušený kreslíř map
10	Vyučený geodet
0	Začínající topograf
-5	Snaživý dělník
-10	Nešikovný pomocník
-20	Neschopný patlal
-30	Nosič inkoustu