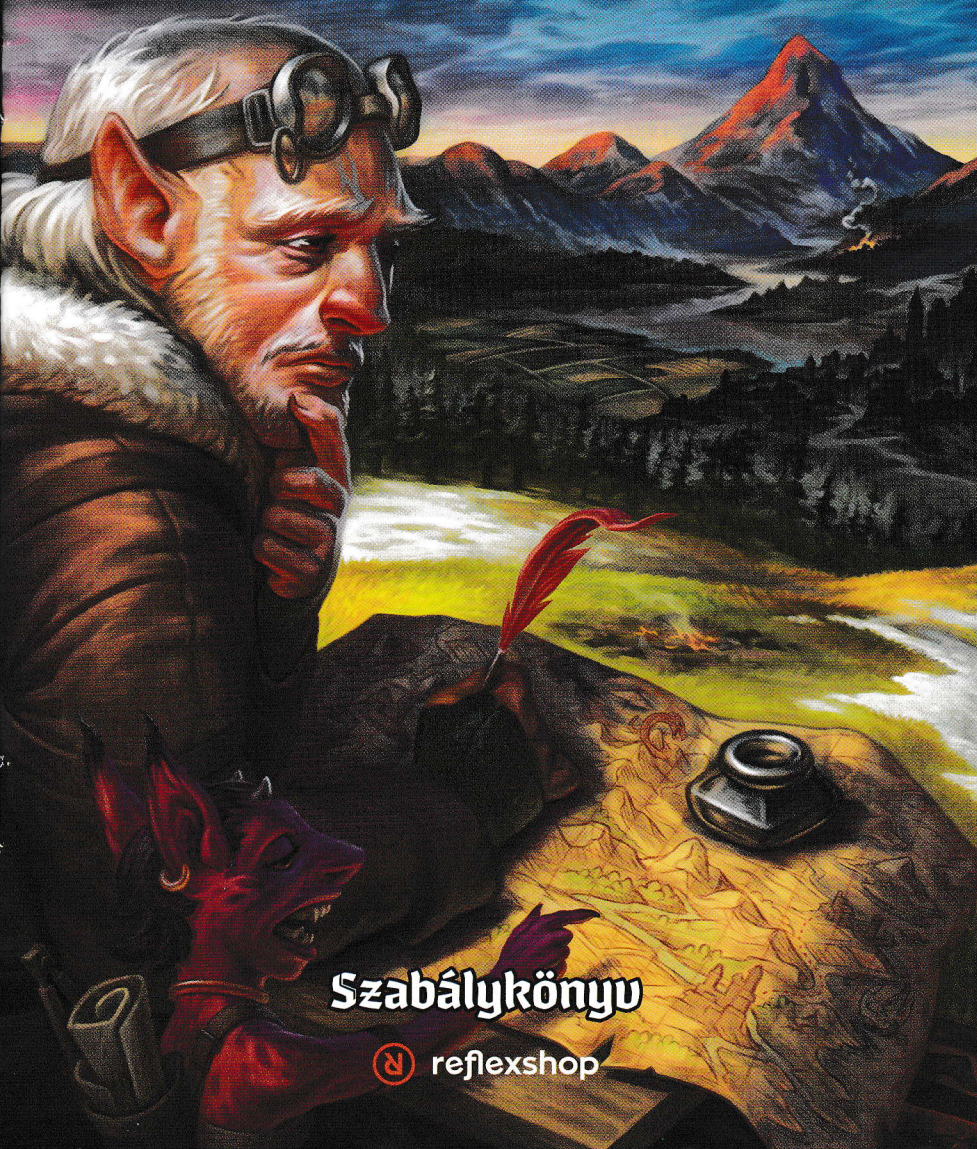


JORDY ADAN

KARTOGRÁFUSOK



Szabálykönyv

 reflexshop

Bevezetés

Gimnax királynő elrendelte az északi földterületek birodalmához csatolását. Mivel Nalos Királysága igény tart e területre, a királynő szolgálatában álló térképészként a te feladatod lesz a táj feltérképezése. A királynő hivatalos rendeletekkel határozza meg, hogy milyen tájat értekel a leginkább, így ha sikerül az igényeit teljesíteni, komoly hírnévre tehetsz szert.

Am vigyázz, nem vagy egyedül a vadonban! A Dragul szembeszáll a területi igényeiddel, és előőrsöket küld, így befolyásuk csökkentésének érdekében körültekintően kell megrajzolni a határokat.

Szerezd meg a királynő által áhított földterületeket, és te lehetsz a királyság legnagyobb térképésze!

Áttekintés

A **Kartográfusokban**, a játékosok egymással versengve próbálnak a lehető legtöbb hírnévhez jutni egy év (négy évszaknyi idő) alatt.

A játékosok az évszakok során rajzokkal bővítik a térképüket, és a királynői rendeletek alapján minden évszak végén csillagokat szerezhetnek, ezzel növelve hírnevüket.

A játék végén a legtöbb csillaggal (hírnévvel) rendelkező játékos a győztes.

Impresszum

Tervező: Jordy Adan

Fejlesztők: Keith Matejka és John Brieger

Illusztrátor: Lucas Ribeiro

Látványtervező: Luis Francisco

Szövegírók: James Ryan and Seth Johnson

Szerkesztő: Dustin Schwartz

Ha további információkra, segítségre van szükséged, látogass el a www.thunderworksgames.com oldalra!

© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

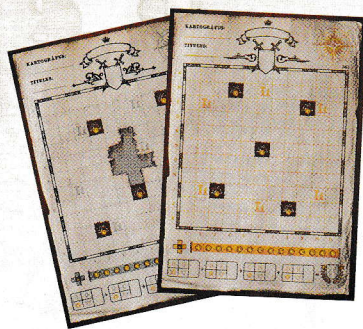
 **reflexshop**

IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA

Reflexshop Kft. | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859 | E-mail: office@reflexshop.hu www.reflexshop.hu

Játékelemek



100 TÉRKÉPLAP
(kétoldalasak)

13 FELFEDEZÉSKÁRTYA



16 PONTKÁRTYA



4 RAJTAÜTÉSKÁRTYA



4 ÉVSZAKKÁRTYA



4 RENDELETKÁRTYA

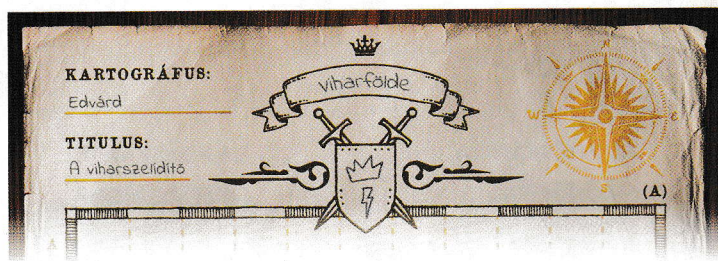


4 CERUZA



Előkészületek

1. Adjatok minden játékosnak egy-egy **üres térképlapot**! Döntsétek el közösen, hogy a lapok vadon (A) vagy pusztaság (B) oldalát használjátok-e mindannyian!
2. Adjatok minden játékosnak egy-egy **ceruzát**! Amennyiben négynél többen játszottok, szükségetek lesz további írószerekre.
3. Találjátok ki egy **nevet** a térképészetek számára, és írjátok le a térképlap tetejére! továbbá ha szeretnétek, kitalálhattok számára rangot és elkészíthetitek a címerét is.



4. Rendezzétek a **rendeletkártyákat** ábécé sorrendben (A, B, C, D) egymás mellé képpel felfelé a játéktér közepén!
5. Válogassátok szét a **pontkártyákat** a hátlapjuk alapján négy pakliba képpel lefelé! Külön-külön keverjétek meg a paklikat, majd mindegyikből húzzatok egy-egy kártyát véletlenszerűen! A kiválasztott pontkártyákat helyezzétek egy-egy rendeletkártya alá képpel felfelé, így négy rendeletkártya-pontkártya páros lesz. A többi pontkártyát tegyétek vissza a játék dobozába!
6. Helyezzétek a négy **évszakkártyát** képpel felfelé egy pakliba úgy, hogy a tetején a *tavas*, alatta a *nyár*, majd az *ősz*, legalul pedig a *tél* legyen!
7. Keverjétek meg a négy **rajtaütéskártyát**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd helyezzétek ezt a rajtaütéspaklit a játéktér szélére!
8. Anélkül, hogy felfednétek, keverjétek a rajtaütéspakli felső kártyáját a **felfedezéskártyák** közé, majd képezzetek ezekből a kártyákból egy képpel lefelé fordított paklit! Helyezzétek ezt a felfedezéspaklit az évszakupakli mellé!
9. Készen álltok a játékra.



Játékmenet

A játék **négy évszakon** át tart. Minden évszak több **körből**, egy kör pedig három **fázisból** áll: felfedezés, rajzolás, ellenőrzés. Minden évszak végén a játékosok csillagokhoz juthatnak, mellyel hírnevüket növelik.

1. FÁZIS: FELFEDEZÉS

Fordítsátok meg a felfedezéspakli felső kártyáját, és helyezzétek azt mindenki számára jól láthatóan a játéktér közepére! Helyezzétek az újonnan megfordított kártyát a már játéktéren lévő felfedezéskártyák tetejére egy kicsit elcsúsztatva, hogy a kártyák tetején lévő értékek mind láthatók legyenek.

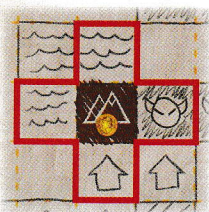
- Amennyiben romkártyát fordítanátok meg, helyezzétek le a megszokott módon, de rögtön fordítsátok meg még egy kártyát a felfedezéspakliból, és helyezzétek azt a romkártyára!
- Amennyiben egymás után két romkártyát fordítanátok meg, a második romkártyát is helyezzétek le a megszokott módon, majd azonnal fordítsátok meg még egy kártyát a felfedezéspakliból, és helyezzétek azt a legutóbb felfordított romkártyára!



2. FÁZIS: RAJZOLÁS

A játékosok az újonnan felfedett felfedezéskártyáról kiválasztanak egy **tereptípust** és egy **formát**, majd a térképükre rajzolják azt. A játékosok ezt egyidejűleg, egymástól függetlenül teszik, tehát bárki bármilyen terep-forma kombinációt választhat az adott felfedezéskártyáról.

- A kiválasztott forma nem fedhet le már teli mezőt, illetve nem lóghat le egy része sem a térképről.
A hegy- illetve pusztaságmezők teli mezőnek számítanak.
- A kiválasztott formát nem kötelező már a térképen lévő formával szomszédosan megrajzolni.
- A kiválasztott formával le lehet takarni üres rommezőt.
- A kiválasztott forma a rajzolás előtt tetszőlegesen forgatható, tükrözhető.
- A kiválasztott forma megrajzolása után ki kell tölteni a formában szereplő mezőket a választott tereptípussal.
- Amennyiben egy játékos a felfedezéskártyán szereplő formák egyikét sem tudja szabályosan berajzolni a térképére, helyette köteles egyetlen négyzetnyi üres mezőt lefedni bárhol a térképén, tetszőleges tereptípussal (hegy azonban ilyenkor sem választható).



- Minden hegymezőt négy szomszédos mező vesz körül (az átlósan elhelyezkedő mezők nem számítanak szomszédosnak). Amikor egy játékos valamelyik hegymező minden szomszédos mezőjét kitölti, azonnal ki kell töltenie az érmesáv következő mezőjét is.
- A felfedezéskártyákon bizonyos formák mellett érme is látható. Ha egy játékos érmés formát választ, az érmesáv következő mezőjét is ki kell töltenie.



Tereptípusok



erdő



falu



farm



víz



szörny



hegy



Átjáró: Ha átjáró kerül felfedésre, minden játékos egyetlen négyzetnyi mezőt tölthet ki a térképén a kártyán látható tereptípusok bármelyikével. A megszokott szabályok, korlátozások ebben az esetben is érvényesek.



Romok: Ha rom kerül felfedésre, a játékosok rögtön fedjenek fel egy újabb felfedezéskártyát! Ennek a felfedett kártyának a mintáját kötelesek úgy megrajzolni, hogy az lefedjen egy, a térképükön található rommezőt, amennyiben ez lehetséges.

Ha egy játékos a választható formák egyikét sem tudja úgy megrajzolni, hogy az rommezőt takarjon, VAGY már egyetlen üres rommező sincs a térképén, helyette köteles egyetlen négyzetnyi üres mezőt lefedni bárhol a térképén, tetszőleges tereptípussal (hegy azonban ilyenkor sem választható).



Rajtaütés: Ha rajtaütéskártya kerül felfedésre, figyeljétek meg a kártyán látható nyilak irányát! Minden játékos adja tovább a térképlapját az adott irányban ülő szomszédjának!

A játékosoknak be kell rajzolni a rajtaütéskártyán látható formát a szomszédjuk térképlapjára, majd a szörny tereptípussal kell kitölteniük azt.

Amennyiben egy játékos nem tudja szabályosan berajzolni ezt a formát a szomszéd térképére, helyette köteles egyetlen négyzetnyi mezőt lefedni a térképén, szörny tereptípussal kitöltve azt.

Ezt követően mindenki adja vissza a tulajdonosának a térképlapot, a rajtaütéskártyát pedig helyezték vissza a játék dobozába!

Megjegyzés: Amennyiben egy rajtaütéskártya közvetlenül egy romkártya után kerül felfedésre, a rajtaütéskártyát hajtásatok végre a megszokott módon, a romkártya hatása pedig a következőnek felfedett felfedezéskártyánál érvényesül.

3. FÁZIS: ELLENŐRZÉS

Ellenőrizzétek, hogy véget ért-e az aktuális évszak!

Minden évszakkártya bal felső sarkában látható a **határérték**, ami megmutatja, mennyi ideig tart az évszak. Például a tavasz esetében 8 a határérték.

Adjátok össze az aktuálisan felfedett felfedezéskártyák bal felső sarkában látható **időértékeket**!

- Ha az összesített időérték eléri, vagy meghaladja az évszak határértékét, az aktuális évszak véget ér, ekkor végezzétek el az „egy évszak vége” részben olvasható teendőket!
- Ha az összesített időérték alacsonyabb az aktuális évszak határértékénél, kezdjétek új kört a felfedezés fázissal!

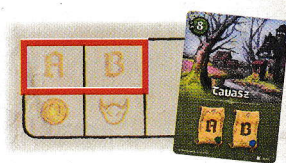


Egy évszak vége

Minden évszak végén csillagokat kaphattok a királynő rendeletei alapján.

A KIRÁLYNŐ RENDELETEINEK PONTOZÁSA

Az aktuális évszakkártyán látható, hogy melyik két pontkártyát kell érvényesíteni. Tavasszal például az A és B rendeletkártyák alatti pontkártyákat kell figyelembe venni.



- Minden játékosnak a saját térképét kell kiértékelni az aktuális évszakhoz tartozó **két pontkártya** alapján, az elért csillagok értékét a megfelelő mezőbe kell beírni. A 10-11. oldalon olvashatók a pontkártyák részletei.
- Minden játékos a saját érmesávjának **minden kitöltött érméjéért** 1-1 csillagot kap, ezt a számot az érmével jelölt mezőbe kell beírni.
- Minden játékos 1-1 csillagot veszít a saját térkép **szörnymezőivel szomszédos üres mezők mindegyikéért**, ezt a számot a szörnyel jelölt mezőbe kell beírni, mínusz előjellel. A játékosok azokért a mezőkért, amelyek több szörnymezővel is szomszédosak, 1 csillagot veszítenek összesen.

Amennyiben a tél ér véget, a játék is véget ér, és “a játék vége” részben olvasható teendőket kell végrehajtani. Amennyiben a játék még nem ér véget, készüljétek fel a következő évszakra!

FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ ÉVSZAKRA

Helyezzétek vissza az évszakupakli felső kártyáját a játék dobozába, ezzel felfeditek a pakli következő évszakkártyáját.

Anélkül, hogy felfednétek, keverjétek a rajtaütéspakli felső kártyáját az előző évszak során felfedett kártyák és a felfedezéspakliban maradt kártyák közé, majd képezzetek ezekből a kártyákból egy képpel lefelé fordított paklit! Helyezzétek ezt a felfedezéspaklit az évszakupakli mellé!

Megjegyzés: Amennyiben egy évszak során nem kerül felfedésre rajtaütéskártya, az továbbra is a felfedezéspakli része marad a következő évszakban is, de ettől függetlenül minden évszak elején egy új rajtaütéskártya kerül a felfedezéspakliba. Így tehát elképzelhető, hogy egy későbbi évszakban több rajtaütéskártyát is tartalmaz a felfedezéspakli.

A játék vége

Amikor a tél véget ér, és a játékosok negyedszer is kiértékelik az aktuális pontkártyák alapján a térképüket, a játék véget ér.

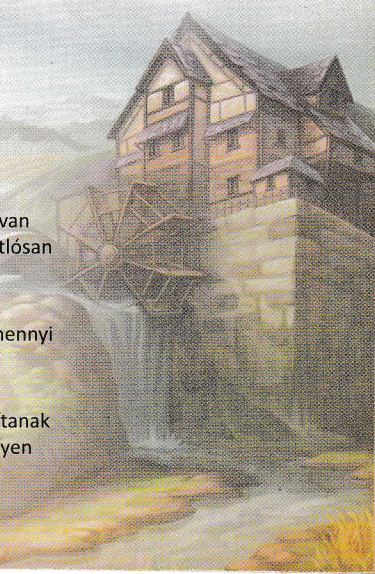
Minden játékos adja össze a négy évszak során elért csillagait (kivonva a szörnyemezőkkel szomszédos üres mezők miatt veszített pontokat), és írja le a végeredményt a térképlapjára a megfelelő mezőbe! A legtöbb csillaggal rendelkező játékos szerezte a legtöbb hírnevet, így ő a győztes.

Döntetlen esetén a döntetlenben érintett játékosok közül az lesz a győztes, aki kevesebb csillagot veszített a szörnyemezők miatt a négy évszak során. Amennyiben még így is holtverseny állna fenn, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Pontkártyák

A pontozások során vegyétek figyelembe az alábbi általános szabályokat:

- Azok a mezők számítanak szomszédosnak, amelyeknek van közös oldala (oldalszomszédosak), tehát az egymással átlósan elhelyezkedő mezők nem számítanak szomszédosnak.
- Az egymással szomszédosan összefüggő ugyanolyan tereptípusú mezőket régióknak nevezzük. Egy régió bármennyi mezőből állhat, akár egyből is.
- A szörny-, hegy- és pusztaságmezők mind teli, kitöltött mezőnek számítanak, azonban csak azok a romok számítanak teli, kitöltött mezőnek, amelyek le vannak fedve valamilyen tereptípussal.





Faórszem: A térképed szélével szomszédos erdőmezőidért egy-egy csillagot kapsz.

Ezeket a magasba tornyosuló fákat a druidák ültették, hogy megvédjék minket a vadon ismeretlen veszélyeitől.



Fatorony: A négy szomszédos oldalán teli mezőkkel, vagy a térkép szélével körülvev erdőmezőidért egy-egy csillagot kapsz.

A lombkorona alatt, a világos kék égtől távol minden ősvény összefonódó töviseken és egyenlő árnyékokon keresztül vezet.



Zöld gally: A legalább egy erdőmezőt tartalmazó oszlopaidért és soraidért egy-egy csillagot kapsz. Ugyanazért az erdőmezőidért a sorban és az oszlopban is kaphatsz csillagot.

Sok sivatagot térképeztem már fel... Az erdőket azonban sokkal könnyebb felmérni, és egyben sokkal élvezetesebb is az árnyékban megpihenni.



Kőmelléki erdő: Egy erdőrégió által összekötött hegymezőidért három-három csillagot kapsz.

A hegyek egyértelmű tájékozási pontok, szívetek a fatengerből. Am a térképészek feladata, hogy az ismeretlen mélységek ősvényeit is lejegyezzék!



Csatorna-tó: A legalább egy farmmezővel szomszédos vízmezőidért egy-egy csillagot kapsz. A legalább egy vízmezővel szomszédos farmmezőidért egy-egy csillagot kapsz.

Minden család növényei mellett a csatorna mentén színes kővek díszítik az útvonalat, a piszkos munka mellett egy csöppnyi szépség.



Az arany magtár: A rommezővel szomszédos vízmezőidért egy-egy csillagot kapsz. A rommezőn álló farmmezőidért három-három csillagot kapsz.

A legendák arról szólnak, hogy ez a hely egykoron egy teljes birodalmat ellátott élelemmel. Most, a romok között táncoló homokban semmi sem nő.



Mágusok völgye: A hegymezővel szomszédos vízmezőidért két-két csillagot kapsz. A hegymezővel szomszédos farmmezőidért egy-egy csillagot kapsz.

A varázslók körültekintően választottak otthont a magasan fekvő völgyben, ami rejte van a kíváncsiságtól tekintetektől, de elég termékeny a szokatlan veteményük növekedéséhez.



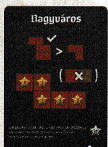
Partmenti terjeszkedés: A vízmezőkkel, illetve a térkép szélével nem szomszédos farmrégióidért három-három csillagot kapsz. A farmmezőkkel, illetve a térkép szélével nem szomszédos vízárégióidért három-három csillagot kapsz.

Egy igazi térképész sziklán és tutajon egyaránt tudja használni a földmérőt. Nem hagyható abba a rajzolást csak azért, mert a szárazföld véget ér.



Vadközösség: A legalább hat falumezőből álló régióidért nyolc-nyolc csillagot kapsz.

Legalább hat háznak kell lennie egy régióban, hogy felkerülhessenek a térképre. Ez elég ahhoz, hogy a királynő igazságosztót küldjön oda... vagy adószedőt...



Nagyváros: A legnagyobb, hegygel nem szomszédos falurégiód minden falumezőjéért egy-egy csillagot kapsz.

A burjánzó intrikák fészke ez a város, ahol a céhek ősi verboszúkat hajszolnak, de a királynő kihúzza ezt a mérgefogat. Vagy neki az is megfelel, ha végül a romok fölött uralkodik.



Határvidék: Minden teljesen kitöltött sorodért és oszlopodért hat-hat csillagot kapsz.

Valaha ezek a területek a térkép szélénél is távolabb voltak, de most rajta vannak. Egy napon a következő expedíciónk innen indul majd.



Elveszett birtok: A legnagyobb kitöltött négyzeted egyik oldalának minden mezőjéért három-három csillagot kapsz.

Elképzelhető, hogy a térkép vonalai nem tükrözik e szemvedélyesen független emberek hűségét.



Gazdag síkság: A legalább három különböző tereptípussal szomszédos falurégióidért három-három csillagot kapsz.

Valaha a vándorok földje voltunk, azonban amikor az emberek letelepedtek, okosan választottak, így minden nélkülözhetetlen közelében vertek gyökeret.



Pajzsfal: A második legnagyobb falurégiód minden falumezőjéért két-két csillagot kapsz. Ha több legnagyobb falurégiód is van, akkor válaszd az egyik legnagyobbat, és az alapján kapsz csillagokat.

Védőfalak futnak végig a falvak közötti útvonalakon, a lakosok pedig egymás segítségére siettek, amikor a vadon élő klánok visszatértek.



Töredezett utak: Minden teljesen kitöltött átlóért, ami érinti a térkép bal és alsó szélét három-három csillagot kapsz.

Mi a hihetlenebb? Az, hogy évszázadok munkájára volt szükség ahhoz, hogy ezeket a kövezett ösvényeket megépítsék, vagy az a precizitás, ami által ennnyire egyenesek lettek?



Üstvidék: A négy szomszédos oldalán teli mezőkkel (vagy a térkép szélével) körülvett üres mezőidért egy-egy csillagot kapsz.

Generációk óta a környező területeken élnek, de még senki sem merte felfedezni ezeket a föld alá vezető nyílásokat.

Egyszemélyes játékmód

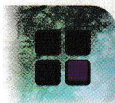
Magányos térképészként indulsz, hogy felderítsd Nalos Királyságát. Az egyszemélyes játékmódban az lesz a célod, hogy az utazásod végén képességeidhez méltó címet kapj Gimnax királynőtől. A játékmenet során a következő szabályváltozások lépnek életbe:

VÁLTOZÁS AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

Ne írd titulust a térképlapodra! Itt fogod rögzíteni a játék végén a Gimnax királynőtől kapott rangodat.

VÁLTOZÁS A RAJTAÜTÉSEK SORÁN

Amikor egy rajtaütéskártya kerül felfedésre, nézd meg, hogy a kártya jobb felső sarkában melyik négyzet van megjelölve.



Indulj ki a rajtaütéskártya által jelzett sarokból, és a térkép szélén a nyíl irányában haladva rajzold meg a kártyán lévő szörnyformát forgatás vagy tükrözés nélkül.

Amennyiben a térkép szélén haladva nem tudod szabályosan berajzolni a formát, haladj egy négyzettel beljebb a térkép szélétől, és úgy vizsgáld meg, hogy a kártyán látható saroktól kezdve, a nyíl irányába haladva be tudod-e rajzolni a formát. Amint sikerül, rajzold be!

Ha továbbra sem sikerül berajzolnod, ismételd meg ezt a folyamatot, tehát ismét haladj egy négyzettel beljebb a térkép szélétől, és ezt folytasd egészen addig, amíg szabályosan be tudod rajzolni a formát. Ha ez egyáltalán nem lehetséges, hagyj figyelmen kívül a rajtaütéskártyát!

VÁLTOZÁSOK A PONTOZÁSBAN

Miután összesítetted a csillagaidat, add össze a négy pontkártya jobb alsó sarkában, a csillagban látható számokat, és az így kapott számot vond ki a szerzett csillagaidból, ez lesz a végső eredményed.

Az elért eredmény alapján a lehető legmagasabb titulust adományozza neked Gimnax királynő a jobb oldalon láthatók közül.

30+ legendás térképész

20 térképésmester

10 segédtopográfus

0 vidékfigyelő tanonc

-5 amatőr műkedvelő

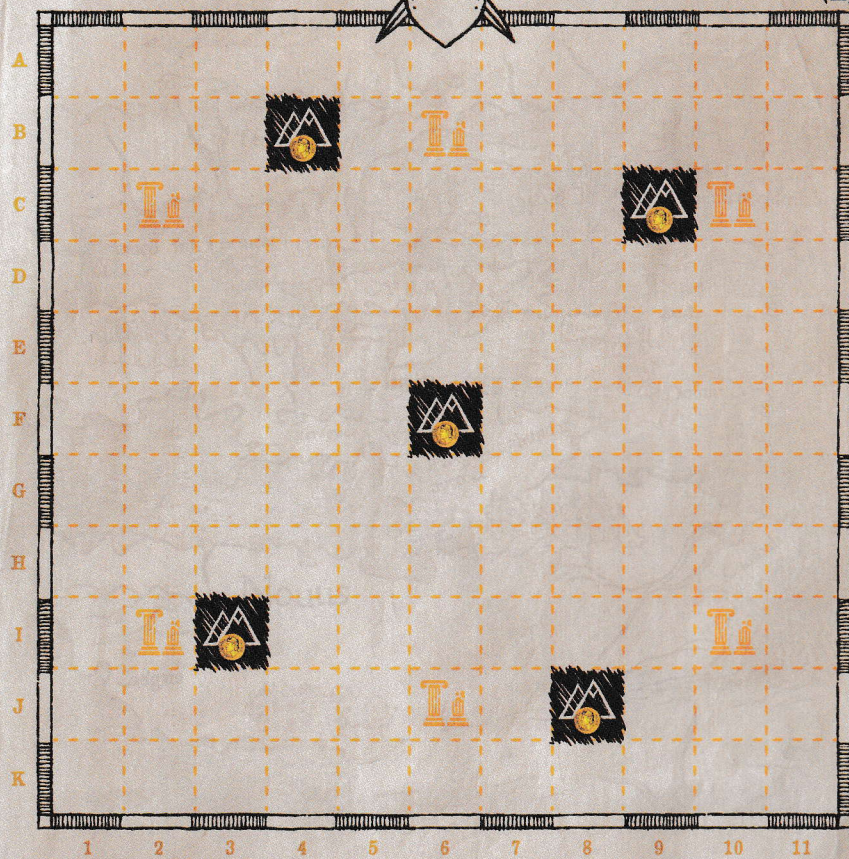
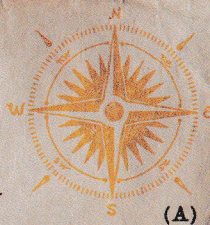
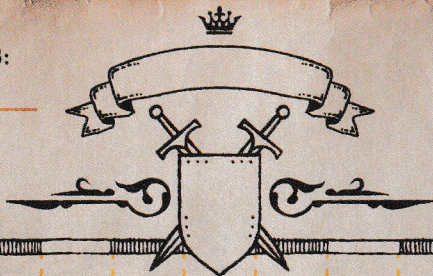
-10 alkalmatlan asszisztens

-20 ügyetlen vázlatrajzoló

-30 feledékeny tintavedelő

KARTOGRÁFUS:

TITULUS:



KARTOGRÁFUS:

TITULUS:

