

DŽORDI ADAN

KARTOGRAFI



Pravila



Uvod

Kraljica Gimnaks je naredila osvajanje severnih oblasti. Kartografi u njenoj službi dobili su specijalan zadatak da naprave mapu tih teritorija kako bi olakšali osvajачki pohod hrabre vojske kraljevine Nalos. Zvaničnim objavama kraljica je obelodanila koje tipove terena najviše želi da prisajedini svome kraljevstvu i vi ćete uvećati svoju reputaciju ako uspete da ispunite njene zahteve.

Ali divljina je puna opasnosti. Čuvajte se napuštenih ruševina, nepoznatih mesta i čudovišta koja vrebaju na svakom koraku. Tu su i patrola Dragula koji žele da ospore vaše pravo na severne zemlje.

Pronađite najviše zemalja koje su kraljičina želja i bićete proglašeni najvećim kartografom u kraljevstvu.

Pregled igre

U **Kartografima** igrači se takmiče da steknu najveću reputaciju tokom četiri godišnja doba.

Igrači crtaju novoistražene teritorije u svoju mapu i stiču reputaciju ispunjavajući kraljičine zahteve za svako godišnje doba.

Pobednik je igrač sa najvećom reputacijom na kraju godine!

Zasluge

Autor igre: Džordi Adan

Produkcija: Kejt Matejka i Džon Bridžer

Ilustrator: Lukas Ribeiro

Grafički dizajn: Luis Francisko

Pisci: Džeјms Rajan i Set Džonson

Urednik: Dastin Švarc

Prvo srpsko izdanje: © 2021. Mipl

Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad

Za dodatne informacije i podršku, posetite nas na www.drustveneigre.rs

© 2019 Thunderworks Games LLC. Sva prava zadržana.

Komponente



100 DVOSTRANIH MAPA

13 KARATA ISTRAŽIVANJA



16 KARATA BODOVANJA



4 KARTE ZASEDE



4 KARTE GODIŠNJIH DOBA



4 KARTE POVELJA



4 OLOVKE



Postauka

1. Svaki igrač dobija **praznu mapu**. Svi igrači zajedno odlučuju da li će koristiti stranu *divljina* (A) ili stranu *pustoš* (B).
2. Svaki igrač dobija **olovku**. Ako igrate u više od četiri igrača moraćete da obezbedite dodatne olovke.
3. Svaki igrač treba da napiše **ime** u vrhu mape, a po želji može da doda titulu i porodični grb.



4. Poređajte četiri **karte povelja** po abecednom redu (povelja A, povelja B, itd.), licem prema gore na sredinu stola.
5. Razvrstajte **karte bodovanja** u četiri različita špila u zavisnosti od poledine. Promešajte svaki špil posebno, a zatim nasumično izvucite po jednu kartu iz svakog špila. Po jednu od ovih karata bodovanja postavite ispod svake povelje, licem prema gore. Vratite ostatak karata bodovanja u kutiju.
6. Postavite četiri **karte godišnjih doba** u jedan špil, licem prema gore i to tačno određenim redosledom - proleće, leto, jesen, zima. Proleće treba da bude vidljivo na vrhu špila.
7. Promešajte četiri **karte zasede** i formirajte špil, koji ćete potom postaviti pored karata povelja, licem prema dole.
8. Promešajte **karte istraživanja** i formirajte špil. Uzmite prvu kartu sa špila karata zaseda, licem prema dole, i umešajte je u špil karata istraživanja. Na kraju postavite špil karata istraživanja pored špila karata godišnjih doba, licem prema dole.
9. Igra može da počne!



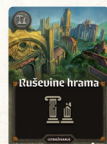
Tok igre

Igra traje četiri runde tj. **četiri godišnja doba**. Svaka runda se sastoji od više **poteza**, a svaki potez ima tri **faze**: istraživanje, crtanje i proveravanje. Na kraju svake runde igrači dobijaju reputaciju.

1. FAZA ISTRAŽIVANJA

Otkrijte kartu sa vrha špila karata istraživanja i postavite je licem prema gore na sredinu stola, tako da svi igrači mogu da je vide. Svaku sledeću kartu postavite preko karata istraživanja koje su već u igri, ali tako da se uvek vidi vremenska vrednost (gornji levi ugao) svih odigranih karata.

- Ako je prva otkrivena karta *ruševina*, odmah otkrijte još jednu kartu sa vrha špil istraživanja i postavite je preko karte *ruševina*.
- Ako je i druga otkrivena karta *ruševina*, odmah otkrijte još jednu kartu sa vrha špil istraživanja i postavite je preko obe karte *ruševina*.



2. FAZA CRTANJA

Svi igrači, istovremeno biraju, svaki za sebe, jedan od ponuđenih **oblika** na otkrivenoj **karti istraživanja** koju će da ucrtaju na svoje mape.

- Izabrani oblik ne sme da prelazi preko već popunjenih polja i ivice mape. *Planine i pustoš* se smatraju popunjenim poljima
- Izabrani oblik ne mora da bude nacrtan pored nekog drugog oblika koji je prethodno nacrtan na mapi.
- Izabrani oblik može da se nacrti tako da se preklapa sa poljem ruševina na mapi.
- Izabrani oblik može da se okreće i/ili obrće po potrebi pre nego što se ucrti na mapu.
- Kada nacrti izabrani oblik, igrač mora da ga popuni jednom od ponuđenih vrsta terena.
- Ako igrač ne može legalno da nacrti ni jedan od ponuđenih oblika, poštujući gore navedena pravila, mora da nacrti jedno polje bilo gde na mapi i popuni ga bilo kojom vrstom terena (osim planine).



- Svaka planina ima četiri susedna polja. Ako igrač popuni sva ta četiri polja može da popuni prvi sledeći nepopunjeni simbol novčića na svojoj mapi.
- Neki oblici na sebi imaju označen novčić. Ako igrač odabere da nacrti oblik sa novčićem može da popuni prvi sledeći nepopunjeni simbol novčića na svojoj mapi.



Urste terena



Šuma



Selo



Njiva



Voda



Čudovište



Planina



Procep: Kada se otkrije karta procep svaki igrač mora da nacrtati jedno polje bilo gde na mapi i ispuni ga bilo kojom vrstom terena prikazanoj na karti. Sva standardna pravila i ograničenja moraju da se poštuju.



Ruševina: kada se otkrije jedna ili više karta ruševina svaki igrač treba da nacrtati jedan od ponuđenih oblika, naznačenih na sledećoj karti istraživanja koja se otkrije, tako da se preklapa sa poljem ruševina na mapi (ako je moguće).

Ako igrač ne može legalno da nacrtati ni jedan od ponuđenih oblika tako da se preklapa sa poljem ruševina ili mu nije ostalo nijedno slobodno polje ruševina na mapi mora da nacrtati jedno polje bilo gde na mapi i ispuni ga bilo kojom vrstom terena (osim planine).



Zaseda: Kada se otkrije karta zaseda utvrdite smer strelice na karti. Svaki igrač daje svoju mapu susednom igraču u naznačenom smeru.

Svaki igrač treba da nacrtati označeni oblik na mapi susednog igrača i da ga popuni čudovištima.

Ako igrač ne može legalno da nacrtati označeni oblik mora da nacrtati jedno polje bilo gde na mapi susednog igrača i da ga popuni čudovištima.

Zatim vratite mapu vlasniku i izbacite kartu zasede iz igre, više je nećete koristiti u ovoj partiji.

Napomena: Ako se karta zaseda otkrije odmah posle karte ruševina, zaseda se rešava normalno. Efekat karte ruševina će se primeniti na prvu sledeću kartu istraživanja koja se otkrije.

3. FAZA PROVERAVANJA

Proverite da li je ispunjen uslov za kraj godišnjeg doba.

Svaka karta godišnjeg doba u gornjem levom uglu ima **vremenski okvir**. Na primer, leto ima vremenski okvir osam.

Saberite **vremenske vrednosti** svih karata istraživanja koje su otkrivene do tog trenutka.

- Ako je zbir jednak ili veći od vremenskog okvira, godišnje doba se završava. Pređite odmah na završetak godišnjeg doba.
- Ako je zbir manji od vremenskog okvira godišnje doba se nastavlja. Vratite se na fazu istraživanja.



Kraj godišnjeg doba

Na kraju svakog godišnjeg doba, igrači se ocenjuju i stiču reputaciju na osnovu toga koliko su uspešno ispunili zahteve na kraljičinih poveljama.

BODOVANJE KRALJIČINIH POVELJA

Pogledajte aktuelnu kartu godišnjeg doba i utvrdite koje dve karte bodovanja se ocenjuju (npr. u proleće se ocenjuju karte ispod povelje A i povelje B).



- Svaki igrač ocenjuje svoju mapu da bi utvrdio koliko reputacije dobija za svaku od **dve karte bodovanja** koje se ocenjuju u tom godišnjem dobu, i upisuje bodove na odgovarajuća mesta. *(Pogledajte strane 10 i 11 za detaljno objašnjenje karata bodovanja.)*
- Svaki igrač dobija jednu reputaciju za **svaki popunjeni simbol novčića** i upisuje bodove na odgovarajuće mesto.
- Svaki igrač gubi jednu reputaciju za **svako prazno polje koje je susedno polju sa čudovištima** i upisuje bodove na odgovarajuće mesto. Ako je nepopunjeno polje susedno više od jednom polju sa čudovištima, igrač i dalje gubi samo jednu reputaciju za to polje.

Ako je trenutno godišnje doba zima igra se završava. U suprotnom pripremite se za sledeće godišnje doba.

PRIPREMA ZA SLEDEĆE GODIŠNJE DOBA

Odbacite kartu sa vrha špila karata godišnjih doba i vratite je u kutiju. Na taj način ćete otkriti novu kartu godišnjeg doba.

Promešajte ponovo špil karata istraživanja, uključujući i karte koje su otkrivene u prethodnom godišnjem dobu. Zatim uzmite prvu kartu sa vrha špila karata zasede i umešajte je u špil karata istraživanja, bez da je otkrijete.

Napomena: ako se karta zasede u špil karata istraživanja ne otkrije tokom godišnjeg doba, ostaje u špil karata za sledeće godišnje doba, a dodaje se nova karta zasede! Na taj način moguće je da se više karata zasede nalazi u špil karata istraživanja tokom kasnijih godišnjih doba.

Kraj igre

Kada se završi zima i igrači budu ocenjeni četvrti put igra se završava.

Svaki igrač sabere reputaciju koju je dobio tokom sva četiri godišnja doba. Igrač sa najvećom reputacijom je pobednik!

U slučaju nerešenog rezultata, pobednik je igrač koji je tokom igre izgubio manje reputacije od čudovišta. Ako je i dalje nerešen rezultat igrači dele pobedu.

Karte bodovanja

Prilikom bodovanja imajte na umu ova generalna pravila:

- Polja koja dele stranu smatraju se susednim poljima i ta polja se graniče. Polja koja su dijagonalno povezana nisu susedna i ne graniče se.
- Skup spojenih polja iste vrste terena naziva se grupom. Grupa može da ima bilo koji broj polja (*uključujući i samo jedno polje*).
- Čudovišta, planine i pustoš se smatraju popunjenim poljima. Samo popunjene ruševine smatraju se popunjenim poljima.



Čuvaršuma: Donosi jednu reputaciju za svako šumsko polje uz ivicu mape.

Druidi su zasadili ova visoka stabla da nas štite od divljine sa one strane.



Šuma motrilja: Donosi jednu reputaciju za svako šumsko polje koje se sa sve četiri strane graniči sa drugim popunjenim poljima ili ivicom mape.

Ispod krošnji, daleko od svetloplavog neba, brojne staze vode kroz trnje i sumnjive senke.



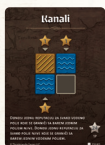
Zelengaj: Donosi jednu reputaciju za svaki red i kolonu koji sadrži šumsko polje. Isto šumsko polje može da se računa i za red i za kolonu.

Istraživao sam pustinje i mnogo je lakše istraživati šume, jer je dosta prijatnije odmarati se u senci.



Šume stenovitih padina: Donosi tri reputacije za svaku planinu povezanu grupom šumskih polja sa drugom planinom.

Planine su jasna obeležja, ostrva u moru drveća, ali kartografov posao je da ucrtta svaku skrivenu stazu koja ih spaja.



Kanal: Donosi jednu reputaciju za svako vodeno polje koje se graniči sa barem jednim poljem njive. Donosi jednu reputaciju za svako polje njive koje se graniči sa barem jednim vodenim poljem.

Staze popločane šarenim kamenjem ogledaju se u kanalima koji protiču pored njihovih domova. Komadići lepote u njihovim napornim životima.



Zlatni ambar: Donosi jednu reputaciju za svako vodeno polje koje se graniči sa poljem ruševine. Donosi tri reputacije za svako polje njiva koje se nalazi na polju ruševina.

Priče govore da je nekada davno ovo mesto hranilo čitavo carstvo. Šada ništa ne raste na pesku koji pokriva ruševine.



Čarobnjačka dolina: Donosi dve reputacije za svako vodeno polje koje se graniči sa planinom. Donosi jednu reputaciju za svako polje njiva koje se graniči sa planinom.

Čarobnjaci biraju svoje domove veoma pažljivo, u planinskim dolinama, tako da budu skriveni od znatiželjnih očiju ali da imaju dovoljno plodnog zemljišta za njihove čudne useve.



Nasip: Donosi tri reputacije za svaku grupu polja njiva koja se ne graniči sa vodenim poljem ili ivicom mape. Donosi tri reputacije za svaku grupu vodenih polja koja se ne graniči sa poljem njive ili ivicom mape.

Istinski kartograf ume da koristi teodolit i na kamenu i na splavu. Ne smete da prestanete da crtate, samo zato što nemate čvrsto tlo pod nogama.



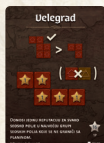
Posedi u divljini: Donosi osam reputacije za svaku grupu sela od šest ili više polja.

Mora da bude šest sela na malom prostoru, da bi zaslužila mesto na mapi, kraljičinu zaštitu... i poreznika.



Zeleno-zlatna ravnica: Donosi tri reputacije za svaku grupu sela koja se graniči sa tri ili više različitih vrsta terena.

Pre mnogo vremena ovo je bila zemlja čuda i ljudi su pametno gradili naselja, u neposrednoj blizini svega što im je nepophodno.



Velegrad: Donosi jednu reputaciju za svako seosko polje u najvećoj grupi seoskih polja koje se ne graniči sa planinom.

U ovom leglu spletke, ede esnafi, sprovode drevne osвете, kraljica će zavesti red ili će vladati pepelom.



Štitokapija: Donosi dve reputacije za svako seosko polje u drugoj najvećoj grupi seoskih polja. Ako su dve najveće grupe iste veličine budujte jednu od njih.

Zidovi od drvenih kolaca se nalaze duž staza između sela, a stanovnici su zajedno organizovali odbranu kad su se divlji klanovi vratili.



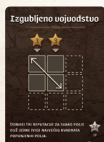
Granične zemlje: Donosi šest reputacija za svaki red ili kolonu sa svim popunjenim poljima.

Nekada se nije nalazila ni na jednoj mapi, a sada su ove zemlje potpuno poznate. Jednog dana biće polazna tačka naših ekspedicija.



Urušeni put: Donosi tri reputacije za svaku dijagonalu popunjenih polja koja spaja levu i donju ivicu mape.

Šta je neverovatnije? Vekovi truda koji su bili potrebni za izgradnju ovih puteva ili preciznost sa kojom su građeni?



Izgubljeno vojvodstvo: Donosi tri reputacije za svako polje duž jedne ivice najvećeg kvadrata popunjenih polja.

Linije na mapi možda neće doneti lojalnost ovih slobodnih ljudi.



Bezdan: Donosi jednu reputaciju za svako nepopunjeno polje koje se sa sve četiri strane graniči sa popunjenim poljima ili ivicom mape.

Ljudi generacijama žive u okolnim zemljama, ali niko se nije usudio da istraži duboke otvore u zemlji.

Solo igra

Usamljeni kartograf je krenuo u istraživanje kraljevine Nalos. U solo varijanti cilj igre je da na kraju putovanja zaradite prestižnu titulu „Legendarni kartograf” od kraljice Gimnaks! Tok igre ima sledeće promene:

PROMENA POSTAVKE

Nemojte da upisujete titulu na mapi. Na kraju igre ćete upisati titulu koju će vam dodeliti kraljica Gimnaks.

PROMENE PRILIKOM OTKRIVANJA KARTE ZASEDA

Kada otkrijete kartu zasede proverite u gornjem desnom uglu karte koji je čošak mape označen.



Pokušajte legalno da nacrtate oblik čudovišta, bez okretanja i obrtanja, počevši od čoška označenog na karti zasede i nastavljajući duž ivice mape u smeru koji pokazuje strelica.

Ako ne možete legalno da nacrtate oblik čudovišta duž ivice mape, pokušajte ponovo da ga nacrtate jedno polje dalje od ivice, počevši od istog čoška i u istom smeru.

Ponovite ovaj postupak, svaki put za jedno polje dalje od ivice mape sve dok ne budete u mogućnosti da legalno nacrtate oblik čudovišta ili ne budete sigurni da ne možete legalno da ga nacrtate. Ako ne možete legalno da nacrtate oblik, zanemarite tu kartu zasede i odbacite je.

PROMENE U BODOVANJU

Nakon što utvrdite vaš rezultat, saberite vrednosti (donji desni ugao) sve četiri karte bodovanja u igri.

Zatim oduzmite taj zbir od vašeg rezultata da biste utvrdili vašu ocenu.

Kraljica Gimnaks će vam dodeliti titulu na osnovu najviše ocene koju ste dostigli ili premašili.

30+	Legendarni kartograf
20	Majstor mapotvorac
10	Kalfa topograf
0	Šegrt istraživač
-5	Amater posmatrač
-10	Nesposobni asistent
-20	Tupavi škrabator
-30	Nesuvisli mastiljar