

CARTÓGRAFOS

— UM CONTO DE ROLL PLAYER —



Regras

Introdução

A Rainha Gimnax ordenou a recuperação das terras do norte. Como cartógrafo a seu serviço, você é enviado para mapear este território, reivindicando-o para o Reino de Nalos. Através de decretos oficiais, a rainha anunciará quais terras ela mais valoriza, e você aumentará sua reputação satisfazendo suas demandas.

Mas você não está sozinho nessa vastidão. Os Dragul contestam suas reivindicações com seus postos avançados, então você deve desenhar suas linhas cuidadosamente reduzindo a influência deles.

Recupere a maior quantidade de terras desejadas pela rainha e você será declarado o maior cartógrafo do reino.

Visão Geral

Em **Cartógrafos**, os jogadores competem para ganhar a maior quantidade de estrelas de reputação ao longo de quatro estações do ano.

A cada estação, os jogadores desenham em suas folhas de mapa e ganham reputação cumprindo os decretos da rainha antes do término da estação.

O jogador com mais estrelas de reputação ao fim do inverno é o vencedor!

Créditos

Game Designer: Jordy Adan

Developers: Keith Matejka e John Brieger

Ilustrador: Lucas Ribeiro

Tradução: Luis Francisco e Rafael Colmanetti

Designer Gráfico: Luis Francisco

Redação: James Ryan e Seth Johnson

Editor: Dustin Schwartz

Revisão: Pedro Vinicius e Romir G E Paulino

Para mais informações ou suporte, visite-nos em grokgames.com.br

© 2019 Grok Games. Todos os direitos reservados.

Componentes



Abismo (B)

100 FOLHAS DE MAPA
(dupla-face)

Ermos (A)

13 CARTAS DE EXPLORAÇÃO



16 CARTAS DE PONTUAÇÃO



4 CARTAS DE CILADA



4 CARTAS DE ESTAÇÃO



4 CARTAS DE DECRETO

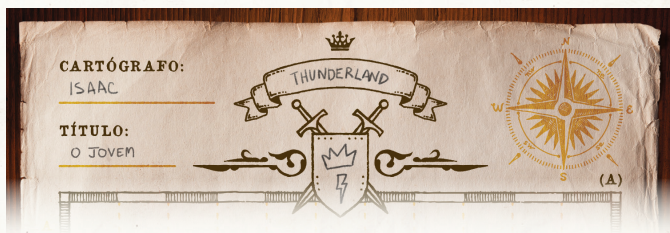


4 LÁPIS



Preparação

1. Dê uma **folha de mapa** em branco para cada jogador. Os jogadores decidem em conjunto se usam o lado dos Ermos (A) ou do Abismo (B).
1. Dê um **lápiz** para cada jogador.
2. Peça para cada jogador escrever um **nome** para o seu cartógrafo no topo da sua folha de mapa, opcionalmente adicionando um título e um brasão.



3. Organize as quatro **cartas de decreto** viradas para cima no centro da área de jogo, de modo que elas estejam em ordem alfabética (*Decreto A, B, C e D*).
4. Separe as **cartas de pontuação** em quatro pilhas de acordo com o verso das cartas. Embaralhe as pilhas separadamente e, em seguida, compre aleatoriamente uma carta de cada pilha. Coloque uma dessas cartas de pontuação abaixo de cada uma das cartas de decreto, com a face para cima. Devolva o resto das cartas de pontuação para a caixa do jogo.
5. Coloque as quatro **cartas de estação** em uma pilha virada para cima, organizadas pela progressão das estações (*primavera, verão, outono, inverno*). A carta da primavera deve estar visível no topo da pilha.
6. Embaralhe as quatro **cartas de cilada** para formar um baralho com a face virada para baixo e, em seguida, coloque este baralho de cilada ao lado da área de jogo.
7. Embaralhe as **cartas de exploração** para formar um baralho virado para baixo. Pegue a carta de cima do baralho de cilada e embaralhe-a neste baralho de exploração, sem revelá-la. Finalmente, coloque o baralho de exploração ao lado da pilha de cartas de estação.
8. O jogo está pronto para começar!



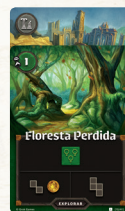
Como Jogar

O jogo se passa ao longo de quatro **estações**. Cada estação é dividida em vários **turnos**, e cada turno possui três **fases**: a Fase de Exploração, Fase de Desenho e Fase de Conferência. Ao fim de cada estação, os jogadores ganham estrelas de reputação.

1. FASE DE EXPLORAÇÃO

Revele a carta do topo do baralho de exploração e coloque-a virada para cima no centro da área de jogo, para que todos os jogadores possam vê-la. Coloque a nova carta em cima da última carta de exploração em jogo, formando uma coluna de cartas e garantindo que os valores de tempo em todas as cartas reveladas permaneçam visíveis.

- Se a primeira carta revelada for uma carta de ruínas, imediatamente revele outra carta do baralho de exploração e coloque-a no topo da carta de ruínas.
- Se a segunda carta revelada também for uma carta de ruínas, imediatamente revele outra carta do baralho de exploração e coloque-a no topo de ambas as cartas de ruínas.



2. FASE DE DESENHO

Ao mesmo tempo, cada jogador escolhe individualmente um dos **tipos de terreno** e uma das **formas disponíveis** descritas na carta de exploração revelada e, em seguida, os desenha com o lápis na folha de mapa.

- A forma escolhida não pode sobrepor espaços preenchidos ou as bordas do mapa. (*Espaços de montanha e o abismo são espaços preenchidos.*)
- A forma escolhida não precisa ser desenhada adjacente a quaisquer formas previamente desenhadas no mapa.
- A forma escolhida pode ser girada e/ou espelhada, conforme necessário, antes de ser desenhada na folha de mapa.
- Depois de desenhar a forma escolhida, o jogador preenche a forma com o tipo de terreno escolhido.
- Se um jogador não puder desenhar legalmente nenhuma das formas disponíveis, deverá desenhar um quadrado de 1x1 em qualquer lugar do mapa e preenchê-lo com o tipo de terreno escolhido.



- Cada espaço de montanha possui quatro espaços adjacentes. Se um jogador cercar um espaço de montanha preenchendo todos os quatro espaços adjacentes, ele preenche o próximo símbolo de moeda na sua trilha de moedas.
- Algumas formas vêm com uma moeda. Se um jogador escolher uma forma com uma moeda, ele preenche o próximo símbolo de moeda em sua trilha de moedas.



Tipos de Terreno



Floresta



Aldeia



Fazenda



Água



Monstro



Montanha



Fenda Planar: Se a carta de Fenda Planar for revelada, cada jogador desenha um quadrado de 1x1 em qualquer lugar do mapa e o preenche com qualquer um dos tipos de terreno mostrados na carta. Todas as regras e restrições normais se aplicam.



Ruínas: Se uma ou mais cartas de ruínas forem reveladas, cada jogador deve desenhar uma das formas disponíveis, descritas na próxima carta de exploração que for revelada, sobrepondo um espaço de ruínas no mapa (*se possível*).

Se um jogador não puder desenhar legalmente uma das formas disponíveis sobrepondo um espaço de ruínas -OU- se não houver espaços de ruínas não preenchidos no mapa, ele deve desenhar um quadrado de 1x1 em qualquer lugar do mapa e preenchê-lo com qualquer tipo de terreno.



Cilada: Se uma carta de cilada for revelada, verifique a direção da seta mostrada na carta. Cada jogador passa imediatamente sua folha de mapa para o vizinho nessa direção. Em seguida, cada jogador desenha no mapa do vizinho a forma representada e a preenche com o terreno de monstro.

Se um jogador não puder desenhar legalmente a forma da carta, ele deverá desenhar um quadrado de 1x1 em qualquer lugar do mapa de seu vizinho e preenchê-lo com o terreno de monstro.

Em seguida, passe todas as folhas de mapa de volta para seus proprietários e descarte a carta de cilada, retornando-a para a caixa do jogo.

Nota: Se uma carta de cilada é revelada imediatamente após uma carta de ruínas, a carta de cilada é resolvida normalmente. O efeito da carta de ruínas será aplicado à próxima carta de exploração que for revelada.

3. FASE DE CONFERÊNCIA

Verifique se o fim da estação foi atingido.

Examine a carta de estação atual para conferir o **limite de tempo**. Por exemplo, o limite de tempo da primavera é oito.

Some os **valores de tempo** de todas as cartas de exploração atualmente reveladas na coluna.

- Se o total for menor que o limite de tempo, a estação atual continua. Volte para a Fase de Exploração.
- Se o total for igual ou maior que o limite de tempo, prossiga imediatamente para o Fim da Estação.



Fim da Estação

No final de cada estação, os jogadores são avaliados e recebem estrelas de reputação com base em quão bem eles seguiram os decretos da rainha.

PONTUANDO OS DECRETOS DA RAINHA

Examine a carta de estação atual para ver quais duas cartas de pontuação devem ser avaliadas. Por exemplo, na primavera, avalie as cartas de pontuação abaixo dos decretos A e B.



- Cada jogador avalia seu próprio mapa para determinar quantas estrelas de reputação ele ganha por cada uma das **duas cartas de pontuação** que estão sendo avaliadas nesta estação, escrevendo esses números nas caixas correspondentes. *(Ver pág. 10–11 para cartas de pontuação em detalhes).*
- Cada jogador ganha uma estrela de reputação por **cada símbolo de moeda preenchido** em sua trilha de moedas, escrevendo esse número na caixa correspondente.
- Cada jogador perde uma estrela de reputação por **cada espaço vazio adjacente a um espaço de monstro** no mapa, escrevendo esse número na caixa correspondente. *(Se um espaço vazio é adjacente a vários espaços de monstro, o jogador perde apenas uma estrela de reputação pelo espaço.)*

Se a estação atual for o inverno, o jogo acabou, prossiga para o Fim de Jogo. Caso contrário, prepare-se para a próxima estação.

PREPARANDO-SE PARA A PRÓXIMA ESTAÇÃO

Descarte a carta do topo da pilha de cartas de estação, retornando-a para a caixa do jogo. Isto revelará a próxima carta de estação na pilha.

Re-embaralhe o baralho de exploração, incluindo todas as cartas de exploração reveladas nesta estação. Em seguida, pegue a carta de cima do baralho de cilada e embaralhe-a no baralho de exploração, sem revelá-la.

Nota: Se uma carta de cilada no baralho de exploração não for revelada durante uma estação, ela permanecerá no baralho de exploração para a próxima estação, e uma nova carta de cilada será adicionada! Desta forma, é possível ter várias cartas de cilada no baralho de exploração nas próximas estações.

Fim de Jogo

Uma vez que o inverno acabou e os jogadores foram avaliados pela quarta vez, o jogo acaba.

Cada jogador soma as estrelas da reputação que ganhou em todas as quatro estações, escrevendo sua pontuação final em sua folha de mapa. O jogador com mais estrelas de reputação é o vencedor!

Em caso de empate, o jogador empatado que perdeu menos estrelas de reputação para os terrenos de monstro durante todas as quatro estações, é o vencedor. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

Cartas de Pontuação

Ao pontuar, tenha em mente estas regras gerais:

- Espaços que compartilham um lado com o outro são adjacentes. Espaços que se encontram apenas em diagonal não são adjacentes.
- Um conjunto de espaços conectados de um mesmo tipo de terreno é um grupo. Grupos podem ter qualquer número de espaços (*incluindo apenas um único espaço*).
- Espaços de monstro, montanhas e o abismo contam como espaços preenchidos. Espaços de ruínas precisam ser preenchidos para contar como espaços preenchidos.



Bosque Sentinela: Ganhe uma estrela de reputação por espaço de floresta adjacente à borda do mapa.

Druidas plantaram essas imponentes fileiras para nos proteger de algo além dos campos selvagens.



Torre da Árvore: Ganhe uma estrela de reputação por espaço de floresta cercado nos quatro lados por espaços preenchidos ou pelas bordas do mapa.

Sob o dossel, longe do céu azul brilhante, todas as trilhas conduziam através de espinhos e sombras suspeitas.



Ramos Verdes: Ganhe uma estrela de reputação por linha e coluna com pelo menos um espaço de floresta. O mesmo espaço de floresta pode ser pontuado em uma linha e uma coluna.

Eu mapeei desertos. É muito mais fácil inspecionar florestas e muito mais agradável fazer pausas na sombra.



Floresta de Encosta: Ganhe três estrelas de reputação por espaço de montanha conectado a outro espaço de montanha por um grupo de espaços de floresta.

Montanhas são pontos de referência nítidos, ilhas em um amplo mar de árvores, mas o trabalho de um cartógrafo é mapear todas as trilhas escondidas nessas profundezas.



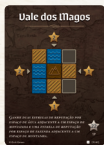
Canal: Ganhe uma estrela de reputação por espaço de água adjacente a pelo menos um espaço de fazenda e uma estrela de reputação por espaço de fazenda adjacente a pelo menos um espaço de água.

Caminhos decorados com pedras coloridas cobriam os canais ao longo das plantações de cada família. Um pouco de beleza entre o trabalho do campo.



Celeiro Dourado: Ganhe uma estrela de reputação por espaço de água adjacente a um espaço de ruínas e três estrelas de reputação por espaço de fazenda em um espaço de ruínas.

As histórias dizem que há muito tempo este lugar alimentou um império. Agora nada cresce nas areias que sopram entre as ruínas.



Vale dos Magos: Ganhe duas estrelas de reputação por espaço de água adjacente a um espaço de montanha e uma estrela de reputação por espaço de fazenda adjacente a um espaço de montanha.

Os magos escolheram cuidadosamente habitar os altos vales, escondidos de olhos curiosos, mas férteis o bastante para que sua estranha colheita prosperasse.



Extensão da Costa: Ganhe três estrelas de reputação por grupo de espaços de fazenda não adjacente a um espaço de água ou à borda do mapa e três estrelas de reputação por grupo de espaços de água não adjacente a um espaço de fazenda ou à borda do mapa.

Um verdadeiro cartógrafo sabe como usar um teodolito em rochas e jangadas. Você não pode parar de desenhar a linha só porque o terreno acaba.



Vilarejos Selvagens: Ganhe oito estrelas de reputação por grupo de seis ou mais espaços de aldeia.

Tinha de haver seis em um grupo para ganhar uma marcação no meu mapa, o suficiente para justificar que a rainha despachasse a justiça... ou um coletor de impostos.



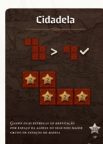
Planícies Auspiciosas: Ganhe três estrelas de reputação por grupo de espaços de aldeia adjacente a três ou mais tipos diferentes de terreno.

Há muito tempo nós éramos uma terra de errantes. Mas quando as pessoas criaram raízes, elas fizeram isso de maneira inteligente, perto de tudo que precisavam.



Metrópole: Ganhe uma estrela de reputação por espaço de aldeia no maior grupo de espaços de aldeia que não seja adjacente a um espaço de montanha.

Neste imenso ninho de intrigas onde as guildas perseguem antigas vinganças, a rainha queimará seus venenos ou governará sobre suas cinzas.



Cidadela: Ganhe duas estrelas de reputação por espaço de aldeia no segundo maior grupo de espaços de aldeia.

As paredes da estaca percorriam caminhos entre as aldeias e os habitantes se apressaram em defender uns aos outros quando os clãs selvagens retornaram.



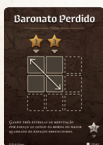
Fronteiras: Ganhe seis estrelas de reputação por linha completa ou coluna completa de espaços preenchidos.

Uma vez distantes da borda do mapa, agora essas terras estão diretamente sobre ela. Algum dia nossa próxima expedição começará aqui.



Estrada Partida: Ganhe três estrelas de reputação por linha diagonal completa de espaços preenchidos que tocam as bordas esquerda e inferior do mapa.

O que é mais incrível: os séculos de trabalho que foram necessários para construir esses caminhos pavimentados ou a precisão que os tornou tão retos?



Baronato Perdido: Ganhe três estrelas de reputação por espaço ao longo da borda do maior quadrado de espaços preenchidos.

Linhas em um mapa podem não definir a lealdade dessas pessoas fortemente independentes...



Caldeirões: Ganhe uma estrela de reputação por espaço vazio cercado nos quatro lados por espaços preenchidos ou pela borda do mapa.

Por gerações eles viveram nas terras vizinhas, mas nenhum ousou explorar as sinistras fendas no solo.

Modo Solo

Parta como um cartógrafo solitário explorando o Reino de Nalos. No modo solo, você tenta ganhar um título de prestígio da Rainha Gimnax ao final da sua jornada! Realize as seguintes alterações na jogabilidade:

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

Não escreva um título na sua folha de mapa. Será onde você registrará o título designado para você pela Rainha Gimnax ao fim do jogo.

MUDANÇAS NAS CILADAS

Quando uma carta de cilada for revelada, examine a grade no canto superior direito da carta para ver qual canto do mapa é mostrado.



Na sua folha de mapa, começando no canto indicado pela carta de cilada e seguindo ao longo da borda do mapa na direção indicada pela seta, tente desenhar legalmente a forma do monstro sem espelhá-la ou girá-la.

Se você não puder desenhar legalmente a forma do monstro em qualquer lugar ao longo da borda do mapa, mova um espaço para longe da borda e tente novamente, começando no mesmo canto e seguindo na mesma direção.

Repita esse processo, movendo cada vez mais espaços a partir da borda do mapa, até conseguir desenhar legalmente a forma do monstro ou confirmar que ela não pode ser legalmente desenhada. Se confirmar que a forma não pode ser legalmente desenhada, apenas ignore a carta de cilada.

MUDANÇAS NA PONTUAÇÃO

Depois de determinar sua pontuação, some os números nos cantos inferiores das quatro cartas de pontuação em jogo.

Em seguida, subtraia esse total da sua pontuação para encontrar sua classificação.

A Rainha Gimnax lhe concede um título baseado na classificação mais alta que você alcançou ou superou.

30+	Cartógrafo Lendário
20	Mapeador Mestre
10	Topógrafo Oficial
0	Estudioso de Mapas
-5	Assessor Amador
-10	Assistente Inepto
-20	Rabiscador Inculto
-30	Bebedor de Tintas