

Modalità in Solitario

Iniziate il viaggio come cartografo solitario per esplorare il Regno di Nalos. Nella modalità in solitario tenterete di guadagnare il titolo prestigioso offerto dalla Regina Gimnax al termine del vostro viaggio! Una partita avrà i seguenti cambiamenti:

CAMBIAMENTI SULLA PREPARAZIONE

Non scrivete un titolo sulla vostra mappa. Qui registrerete il titolo che vi assegnerà la Regina Gimnax a fine partita.

CAMBIAMENTI SULLE IMBOScate

Quando rivelate una carta Imboscata, esaminate la griglia nell'angolo in alto a destra sulla carta per vedere quale angolo della mappa è indicato.



Sulla vostra mappa, iniziando dall'angolo indicato sulla carta Imboscata e procedendo lungo il lato della mappa nella direzione indicata dalla freccia, cercate di disegnare la forma dei mostri nel modo consentito, senza ruotarla o capovolgerla. Se non potete disegnare questa forma in nessuna parte lungo quel lato della mappa, spostatevi di uno spazio verso l'interno e tentate ancora, iniziando dallo stesso angolo indicato e procedendo verso la medesima direzione.

Ripetete questo processo, spostandovi di uno spazio verso l'interno della mappa fino a quando non sarete in grado di disegnare in un modo consentito la forma del mostro oppure confermando che non potete disegnarla senza infrangere le regole già dette. Se la forma non può essere disegnata, allora potete ignorare quella carta Imboscata.

CAMBIAMENTI AL PUNTEGGIO

Dopo aver determinato il punteggio, sommare i numeri negli angoli in basso sulle quattro carte Punteggio in gioco.

Poi, sottraete questo totale dal vostro punteggio, così da trovare una valutazione alle vostre prestazioni.

La Regina Gimnax vi onorerà del titolo in base al totale più alto che avrete raggiunto o superato.

| | |
|-----|------------------------|
| 30+ | Cartografo Leggendaro |
| 20 | Artigiano delle Mappe |
| 10 | Topografo Viaggiatore |
| 0 | Perito Apprendista |
| -5 | Assessore Dilettante |
| -10 | Assistente Incapace |
| -20 | Semplice Scribacchino |
| -30 | Bevitore di Inchiostro |



Regolamento

Introduzione

La Regina Gimnax ha ordinato la bonifica delle terre del nord. Come cartografo al suo servizio verrete inviato a disegnare la mappa di questo territorio, rivendicandone il diritto a favore del Regno di Nalos. Mediante degli editti ufficiali, la Regina ha annunciato quali terre valuterà di più e soddisfacendo le sue richieste aumenterete la vostra reputazione. Ma non sarete solo in queste terre selvagge. Il Dragul cercherà di ostacolare il vostro lavoro con degli avamposti, quindi dovrete tracciare la vostra mappa con attenzione per ridurre la sua influenza. Rivendicando la maggior parte delle terre desiderate dalla Regina, sarete dichiarato il più grande cartografo del regno.

Panoramica

In **Cartographer**, i giocatori competeranno per guadagnare il maggior numero di Stelle Reputazione alla fine delle quattro stagioni nella partita.

In ogni stagione i giocatori disegneranno la loro mappa e guadagneranno la reputazione eseguendo gli editti della Regina prima della fine della stagione.

Il giocatore che a fine partita avrà più Stelle Reputazione sarà dichiarato vincitore!

Riconoscimenti

Autore: Jordy Adan

Sviluppatori: Keith Matejka e John Brieger

Illustrazioni: Lucas Ribeiro

Regolamento in Italiano: Maurizio Bignoli (Gylas)

Grafica: Luis Francisco

Scrittori: James Ryan e Seth Johnson

Editor: Dustin Schwartz

Per maggiori informazioni o supporto, visitate il nostro sito www.thunderworksgames.com

© 2019 Thunderworks Games LLC. Tutti i Diritti Riservati.



Wildholds: guadagni otto Stelle Reputazione per ogni gruppo di sei o più spazi Villaggio.

Ce ne volevano sei in un gruppo per avere una spunta sulla mia mappa, abbastanza da giustificare l'invio di un giudice da parte della Regina ... o di un esattore delle tasse.



Greengold Plains: guadagni tre Stelle Reputazione per ogni gruppo di spazi Villaggio adiacente a tre o più tipologie diverse di terreno.

Molto tempo fa eravamo una terra di vagabondi. Ma quando le persone misero le radici qui lo fecero con giudizio, perché oggi siamo vicini a ciò di cui abbiamo bisogno.



Great City: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Villaggio nel gruppo più grande di spazi Villaggio che non sia adiacente ad uno spazio Montagna.

In questo groviglio tentacolare di intrighi nei quali le corporazioni sono ancora alla ricerca di antiche vendette, la Regina brucerà il loro veleno e dominerà sulle loro ceneri.



Shieldgate: guadagni due Stelle Reputazione per ogni spazio Villaggio nel secondo gruppo più grande di spazi Villaggio.

I paletti delle mura correvano lungo dei percorsi tra i villaggi e gli abitanti si precipitavano a difendersi l'uno con l'altro quando tornarono i clan dei selvaggi.



Borderlands: guadagni sei Stelle Reputazione per ogni riga o colonna di spazi completati.

Una volta lontano dai confini della mappa, le terre sono sconfinite. Un giorno, la nostra prossima spedizione inizierà da qui.



The Broken Road: guadagni tre Stelle Reputazione per ogni linea diagonale di spazi completati che unisce il lato sinistro e quello in basso della mappa.

Cosa c'è di più incredibile: ci sono voluti secoli di lavoro per creare questi sentieri lastricati oppure è la precisione del caso che li ha posti così dritti?



Lost Barony: guadagni tre Stelle Reputazione per ogni spazio che compone il lato del quadrato più grande di spazi riempiti.

Le linee sulla mappa potrebbero non essere sufficienti a definire la lealtà delle persone fortemente indipendenti ...



The Cauldrons: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio vuoto circondato su quattro lati da spazi riempiti oppure dai lati della mappa.

Per generazioni hanno vissuto nelle terre circostanti, ma nessuno ha il coraggio di esplorare quelle acri aperture nel terreno.



Sentinel Wood: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Foresta adiacente ai bordi della mappa.

I Druidi hanno piantato questi alberi imponenti per proteggersi da qualcosa che viveva nelle terre desolate.



Treetower: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Foresta circondato e pieno in tutti e quattro i lati ortogonali, oppure sul bordo della mappa.

Sotto una copertura, lontano dal cielo azzurro, ogni sentiero conduceva verso spine agerovigliate e ombre sospette.



Greenbough: guadagni una Stella Reputazione per ogni riga e colonna con almeno uno spazio Foresta. Lo stesso spazio Foresta può essere considerato per la riga e per la colonna.

Ho mappato i deserti. Ma è molto più facile controllare le foreste ed è molto più piacevole riposarsi alla loro ombra.



Stoneside Forest: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Montagna connesso ad un altro spazio Montagna da un gruppo di spazi di Foresta.

Le montagne sono dei chiari punti di riferimento, delle isole in un ampio mare di alberi, ma il lavoro del cartografo è quello di tracciare una mappa di qualsiasi traccia nascosta in quelle profondità.



Canal Lake: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Acqua adiacente ad almeno uno spazio Fattoria. Guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Fattoria adiacente ad almeno uno spazio Acqua.

I percorsi con pietre colorate seguono i canali fino agli spazi di raccolta di ogni famiglia, offrendo un po' di bellezza alle fatiche giornaliere dei contadini.



The Golden Granary: guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Acqua adiacente ad uno spazio Rovine. Guadagni tre Stelle Reputazione per ogni spazio Fattoria sopra uno spazio Rovine.

La storia racconta che molto tempo fa questo luogo alimentava un impero. Ora, nelle sabbie che soffiano tra le rovine non cresce più niente.



Mages Valley: guadagni due Stelle Reputazione per ogni spazio Acqua adiacente ad uno spazio Montagna. Guadagni una Stella Reputazione per ogni spazio Fattoria adiacente ad uno spazio Montagna.

I maghi scelsero con cura le loro case nell'alta valle, nascoste da occhi indiscreti ma abbastanza fertili da far prosperare i loro strani raccolti.



Shoreside Expanse: guadagni tre Stelle Reputazione per ogni gruppo di spazi Fattoria non adiacente ad uno spazio Acqua oppure ad un lato della mappa. Guadagni tre Stelle Reputazione per ogni gruppo di spazi Acqua non adiacente ad uno spazio Fattoria oppure ad un lato della mappa.

Un vero cartografo sa come usare un teodolite sulle rocce e sulle zattere. Non puoi smettere di tracciare una linea solo perché la terra è finita.

Componenti



100 FOGLI DELLA MAPPA
(a doppia faccia)

13 CARTE ESPLORAZIONE



16 CARTE PUNTEGGIO



4 CARTE IMBOSCATA



4 CARTE STAGIONE



4 CARTE EDITTO



4 MATITE



Preparazione

1. Date ad ogni partecipante un **foglio della Mappa**. I giocatori decideranno insieme se usare il lato Wilderness (A) o il lato Wastelands (B) del foglio.
2. Date ad ogni giocatore una **matita**. Se ci sono più di 4 giocatori, avrete bisogno di altre matite.
3. Chiedete ad ogni giocatore di scrivere il **nome** del proprio cartografo nella parte superiore del foglio Mappa, aggiungendo facoltativamente un titolo e l'immagine dello stemma di famiglia.



4. Disponete le quattro carte **Editto scoperte**, in una linea al centro dell'area di gioco, in modo che siano in ordine alfabetico (*editto A, editto B, ecc.*).
5. Separate le **carte Punteggio** in quattro mazzi in base al loro retro. Mescolateli separatamente, poi pescate una carta da ogni mazzo. Ponete queste carte sotto ogni carta Editto, scoperte. Riponete nella scatola le carte Punteggio restanti.
6. Formate un mazzo scoperto con le **carte Stagione**, in ordine di progressione delle stagioni (*spring, summer, fall, winter*). La carta Primavera dovrà essere visibile sopra il mazzo.
7. Mescolate le quattro **carte Imboscata** e formate un mazzo coperto, e piazzatelo a lato dell'area di gioco.
8. Mescolate le **carte Esplorazione** e formate un mazzo coperto. Pescate la prima carta del mazzo Imboscata e mescolatela nel mazzo Esplorazione, senza guardarla. Infine, ponete il mazzo Esplorazione vicino alle carte Stagione.
9. Ora siete pronti ad iniziare la partita!

PREPARARSI ALLA PROSSIMA STAGIONE

Scartate la prima carta sul Tracciato delle Stagioni, riportandola nella scatola. Questo rivelerà la prossima carta Stagione del mazzo.

Rimescolate il mazzo delle carte Esplorazione, comprese tutte le carte Esplorazione che avevate rivelato in questa stagione. Poi, prendete la prima carta del mazzo Imboscata e mescolatela nel mazzo Esplorazione, senza guardarla.

Nota: se durante una stagione la carta Imboscata nel mazzo Esplorazione non è stata rivelata, questa rimarrà nel mazzo Esplorazione e verrà comunque aggiunta una nuova carta Imboscata al mazzo! In questo modo, durante le stagioni successive è possibile avere più carte Imboscata nel mazzo Esplorazione.

Fine Partita

Quando l'inverno è terminato e i giocatori hanno fatto le loro valutazioni per la quarta volta, la partita termina.

Ognuno somma le sue Stelle Reputazione che ha guadagnato durante tutte e quattro le stagioni e scrive il totale finale sul suo Foglio della Mappa. Chi ha guadagnato più Stelle Reputazione è il vincitore!

In caso di pareggio, tra i giocatori alla pari vincerà quello che in tutte e quattro le stagioni ha perso il minor numero di Stelle Reputazione per aver attraversato dei territori con dei mostri. Se c'è ancora un pareggio, tutti i giocatori condivideranno la vittoria.

Carte Punteggio

Quando calcolate il vostro punteggio finale, ricordatevi queste regole generali:

- Gli spazi che condividono un lato con un altro spazio sono considerati adiacenti. Gli spazi in diagonale non sono adiacenti.
- Un gruppo di spazi connessi con la stessa tipologia di terreno formano un cluster. I cluster possono essere avere un qualunque numero di spazi (*anche solo uno*).
- Gli spazi con i simboli Mostro, le Montagne e le Terre Desolate sono considerati già pieni. Solo le Rovine sono considerate degli spazi vuoti.

3. FASE DI CONTROLLO

Controllate per vedere se è stata raggiunta la fine della stagione.

Esaminate la carta della stagione attuale per trovare il **tempo limite**. Ad esempio, la primavera ha un tempo limite di otto.

Sommate tutti i numeri indicati in alto a sinistra sulle carte Esplorazione rivelate fino a questo momento.

- Se il totale è uguale o maggiore del tempo limite, allora la stagione attuale è terminata. Procedete immediatamente al paragrafo *Fine della Stagione*.
- Se il totale è minore del tempo limite, la stagione attuale continua. Ritornate alla Fase di Esplorazione.



Fine della Stagione

Al termine di ogni stagione i giocatori dovranno valutare le loro prestazioni, per guadagnare delle Stelle Reputazione a seconda di come si sono comportati seguendo l'editto della Regina.

VALUTARE L'EDITTO DELLA REGINA

Esaminate la carta Stagione attuale per identificare le due carte Editto da valutare. Ad esempio, in primavera andranno valutate la carta Editto A e B.

- Ogni giocatore valuta la propria mappa per determinare quante Stelle Reputazione guadagna per ognuna delle due **carte Punteggio** della stagione e scrive questi valori nei riquadri corrispondenti (*vedere alle pagine 10-11 per maggiori dettagli sulle carte Punteggio*).
- Ogni giocatore guadagna una Stella Reputazione per **ogni simbolo moneta che ha annerito** sul suo Tracciato delle Monete e scrive questo totale nel riquadro corrispondente.
- Ogni giocatore perde una Stella Reputazione **per ogni spazio vuoto adiacente ad uno spazio mostro** sulla sua mappa e scrive questo totale nel riquadro corrispondente (*se uno spazio vuoto è adiacente a più spazi mostro, un giocatore dovrà perdere comunque una sola Stella Reputazione per tale spazio*).

Se la stagione attuale è l'inverno la partita si conclude; procedete al paragrafo *Fine Partita*. Altrimenti, preparatevi per la prossima stagione.



Come Giocare

Una partita viene giocata in quattro **stagioni**. Ogni stagione è divisa in più **turni** ed ogni turno ha tre fasi: Fase dell'Esplorazione, Fase della Pesca e Fase di Controllo. Al termine di ogni stagione i giocatori guadagneranno delle Stelle Reputazione.

1. FASE DI ESPLORAZIONE

Rivelate la prima carta del mazzo Esplorazione e piazzatela scoperta al centro dell'area di gioco in modo che tutti possano vederla. Ponete la nuova carta sopra tutte le altre già in gioco, formando una colonna così che il numero in alto a sinistra di ogni carta rimanga visibile.

- Se la prima carta rivelata sono delle Rovine, rivelatene subito un'altra e ponetela sopra quelle delle Rovine.
- Se la seconda carta rivelata sono delle Rovine, rivelatene subito un'altra e ponetela sopra entrambe le carte Rovine.



2. FASE DI PESCA

Contemporaneamente e indipendentemente, ogni giocatore sceglie una delle **tipologie di terreno** e una delle **forme** indicate sulla carta Esplorazione rivelata, poi le disegna sulla sua mappa con la matita.

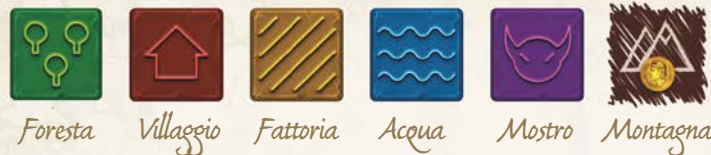
- La forma scelta non può sovrapporsi agli altri spazi già disegnati oppure uscire dai lati della mappa (*non potete scrivere sugli spazi di Montagna e sugli spazi Desolazione*).
- La forma scelta non deve essere necessariamente disegnata adiacente ad altre forme già disegnate sulla mappa.
- La forma scelta può essere ruotata e/o capovolta a piacere prima di essere disegnata sulla mappa.
- Dopo aver disegnato la forma, il giocatore deve riempirla con i simboli del terreno scelto.
- Se un giocatore non può disegnare nessuna delle forme indicate sulla carta perché facendolo contravverrebbe alle regole precedenti, deve invece disegnare un quadrato 1x1 da qualsiasi parte sulla mappa e riempirlo con il simbolo del terreno scelto.



- Ogni spazio Montagna ha quattro spazio adiacenti ortogonalmente. Se un giocatore ha circondato una Montagna riempiendo tutti e quattro gli spazi adiacenti, allora può annerire il prossimo simbolo Moneta sul suo Tracciato delle Monete.
- Alcune forme hanno anche una moneta. Se un giocatore le sceglie, allora potrà annerire il prossimo simbolo Moneta sul suo Tracciato delle Monete.



Tipologie di Terreno



Rift Lands (Spaccature): se viene rivelata questa carta, ogni giocatore deve disegnare sulla sua mappa un quadrato 1x1 e riempirlo con i simboli del terreno scelto. Applicate tutte le regole e le limitazioni già dette.



Outpost Ruins (Rovine di un Avamposto): se pescate una o più carte Rovina, ogni giocatore deve disegnare una delle forme disponibili sulla prossima carta Esplorazione rivelata, in modo che si sovrapponga ad almeno un quadrato con le Rovine (se possibile). Se non può legalmente disegnare una delle forme in modo che si sovrapponga in almeno uno spazio Rovina -OPPURE- se non ci sono più spazi Rovine ancora vuoti sulla mappa, allora dovrà invece disegnare un quadrato 1x1 da qualsiasi parte della mappa e riempirlo con i simboli del terreno scelto.



Imboscata: se pescate una carta Imboscata, controllate la direzione della freccia indicata sulla carta. Ogni giocatore deve subito passare il suo Foglio della Mappa all'avversario più vicino che si trova in quella direzione.

Quindi, ognuno disegna la forma indicata sulla carta Imboscata sulla mappa che ha ricevuto, poi la riempie con i simboli dei mostri. Se un giocatore non può disegnare la forma indicata sulla mappa che ha ricevuto senza contravvenire alle regole, dovrà invece disegnare un quadrato 1x1 da qualsiasi parte sulla mappa, riempiendola poi con i simboli dei mostri.

Infine, i Fogli della Mappa sono ridati ai rispettivi proprietari e la carta Imboscata è scartata.

Nota: se una carta Imboscata viene rivelata subito dopo una carta Rovine, l'imboscata sarà risolta normalmente. L'effetto delle Rovine si applicherà alla prossima carta Esplorazione rivelata.