



JORDY ADAN

CARTOGRAPHERS

— A ROLL PLAYER TALE —



Libro de Reglas

Introducción

La reina Gimnax ha ordenado la recuperación de las tierras del norte.

Como cartógrafo a su servicio, se te envía a mapear este territorio, reclamándolo para el Reino de Nalos. A través de edictos oficiales, la reina anuncia qué tierras premia más, y aumentarás tu reputación al satisfacer sus demandas.

Pero no estás solo en este yermo. El Dragul impugna tus reivindicaciones con sus puestos avanzados, por lo que debes trazar tus líneas con cuidado para reducir su influencia.

Reclama la mayor parte de las tierras deseadas por la reina y serás declarado el mejor cartógrafo del reino.

Visión General

En **Cartographers**, los jugadores compiten para ganar la mayor cantidad de estrellas de reputación cuando han transcurrido cuatro estaciones.

En cada estación, los jugadores dibujan en sus hojas de mapas y ganan reputación realizando los edictos de la reina antes de que termine la estación.

¡El jugador con la mayor cantidad de estrellas de reputación al final del invierno gana!

Créditos

Game Designer: Jordy Adan

Developers: Keith Matejka and John Brieger

Illustrator: Lucas Ribeiro

Graphic Designer: Luis Francisco

Wordsmiths: James Ryan and Seth Johnson

Editor: Dustin Schwartz

Traducción: David el Mago

For additional information or support, please visit us at www.thunderworksgames.com

© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

Componentes



100 HOJAS DE MAPA
(doble cara)

13 CARTAS DE EXPLORACIÓN



16 CARTAS DE PUNTUACIÓN



4 CARTAS DE EMBOSCADA



4 CARTAS DE ESTACIÓN



4 CARTAS DE EDICTO



4 LÁPICES



Preparación de la Partida

1. Dale a cada jugador una **hoja de mapa** en blanco. Los jugadores deciden juntos si usar el lado salvaje (A) o el lado de las tierras baldías (B).
2. Dale a cada jugador un **lápiz**. Si juegas con más de cuatro jugadores, será necesario proporcionar lápices adicionales.
3. Haz que cada jugador escriba un **nombre** para su cartógrafo en la parte superior de su hoja de mapa, agregando opcionalmente un título y un escudo familiar.



4. Organiza las cuatro **cartas de edicto** en una fila bocarriba en el centro del área de juego, de modo que estén en orden alfabético (*edicto A, edicto B, etc.*).
5. Separa las **cartas de puntuación** en cuatro pilas según los reversos de las cartas. Baraja las pilas por separado, luego roba al azar una carta de cada pila. Coloca una de estas cartas de puntuación debajo de cada una de las cartas de edicto, bocarriba. Devuelve el resto de las cartas de puntuación a la caja del juego.
6. Coloca las cuatro **cartas de estación** en una pila bocarriba, ordenadas por el progreso de las estaciones (*primavera, verano, otoño, invierno*). La carta de primavera debe ser visible en la parte superior de la pila.
7. Mezcla las cuatro **cartas de emboscada** para formar una baraja bocabajo, luego coloca esta baraja de emboscada a un lado del área de juego.
8. Baraja las **cartas de exploración** para formar una baraja bocabajo. Toma la primera carta de la baraja de emboscada y métela en esta baraja de exploración, sin revelarla. Finalmente, coloca la baraja de exploración junto a la pila de cartas de estación.
9. ¡La partida está lista para comenzar!



Cómo Jugar la Partida

La partida se juega durante cuatro **estaciones**. Cada estación se divide en varios **turnos**, y cada turno tiene tres **fases**: la Fase de Exploración, la Fase de Dibujo y la Fase de Control. Al final de cada estación, los jugadores ganan estrellas de reputación.

1. FASE DE EXPLORACIÓN

Muestra la primera carta del mazo de exploración y colócala bocarriba en el centro del área de juego, para que todos los jugadores puedan verla. Coloca la nueva carta encima de cualquier carta de exploración que ya esté en juego, mostrando las cartas en una columna para asegurarse de que los valores de tiempo en todas las cartas reveladas estén visibles.

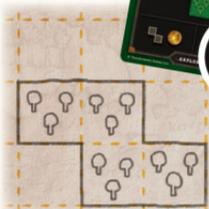
- Si la primera carta revelada es una carta de ruinas, revela inmediatamente otra carta de la baraja de exploración y colócala sobre la carta de ruinas.
- Si la segunda carta revelada es también una carta de ruinas, revela inmediatamente otra carta de la baraja de exploración y colócala sobre ambas cartas de ruinas.



2. FASE DE DIBUJO

Al mismo tiempo, cada jugador elige independientemente uno de los **tipos de terreno** y una de las **formas** disponibles representadas en la carta de exploración revelada, luego la dibuja en su mapa con un lápiz.

- La forma elegida no se puede superponer a los espacios ya rellenos o a los bordes del mapa. *(Los espacios de montaña y los espacios de tierra baldía son espacios rellenos).*
- La forma elegida no tiene que dibujarse adyacente a ninguna forma previamente dibujada en el mapa.
- La forma elegida se puede girar y/o voltear según sea necesario antes de que se dibuje en el mapa.
- Después de dibujar la forma elegida, un jugador rellena la forma con el tipo de terreno elegido.
- Si un jugador no puede legalmente dibujar ninguna de las formas disponibles, en su lugar debe dibujar un cuadrado de 1x1 en cualquier lugar de su mapa y rellenarlo con el tipo de terreno elegido.



- Cada espacio de montaña tiene cuatro espacios adyacentes. Si un jugador rodea un espacio de montaña relleno sus cuatro espacios adyacentes, rellena el siguiente símbolo de moneda en su pista de monedas.
- Algunas formas vienen con una moneda. Si un jugador elige una forma con una moneda, llena el siguiente símbolo de moneda en su pista de monedas.



Tipos de Terreno



Bosque



Aldea



Granja



Agua



Monstruo



Montaña



Rift Lands (Tierras Rifeñas): Si la carta de Tierras Rifeñas se revela, cada jugador dibuja un cuadrado de 1x1 en cualquier lugar de su mapa y lo rellena con cualquier tipo de terreno que se muestre en la carta. Se aplican todas las reglas y restricciones normales.



Ruins (Ruinas): Si se revela una o más cartas de Ruinas, cada jugador debe dibujar una de las formas disponibles, que se muestren en la siguiente carta de exploración que sea revelada, de modo que se superponga a un espacio de ruinas en tu mapa (*si es posible*).

Si un jugador no puede legalmente dibujar una de las formas disponibles para que se superponga a un espacio de ruinas -O- no hay espacios de ruinas sin rellenar en su mapa, en su lugar debe dibujar un cuadrado de 1x1 en cualquier lugar del mapa y rellenarlo con cualquier tipo de terreno.



Ambush (Emboscada): Si se revela una carta de Emboscada, comprueba la dirección de la flecha que se muestra en la carta. Cada jugador pasa inmediatamente su hoja de mapa a su vecino en esa dirección.

Cada jugador dibuja la forma representada en el mapa de su vecino, luego rellena la forma con el tipo de terreno monstruo.

Si un jugador no puede legalmente dibujar la forma representada en el mapa de su vecino, en su lugar debe dibujar un cuadrado 1x1 en cualquier lugar del mapa de su vecino y rellenarlo con el tipo de terreno monstruo.

Luego, devuelve todas las hojas de mapa a sus propietarios y descarta la carta de Emboscada, devolviéndola a la caja del juego.

Nota: Si una carta de Emboscada se revela inmediatamente después de una carta de Ruinas, la carta de Emboscada se resuelve normalmente. El efecto de la carta de Ruinas se aplicará a la siguiente carta de exploración que sea revelada.

3. FASE DE CONTROL

Comprueba si se ha llegado al final de la estación.

Examina la carta de estación actual para encontrar el **umbral de tiempo**. Por ejemplo, la primavera tiene un umbral de tiempo de ocho.

Suma los **valores de tiempo** de todas las cartas de exploración que se muestren actualmente en la columna.

- Si el total llega o supera el umbral de tiempo, la estación actual termina. Continúa inmediatamente hasta el final de la estación.
- Si el total es menor que el umbral de tiempo, la estación actual continúa. Vuelve a la Fase de Exploración.



Final de la Estación

Al final de cada estación, los jugadores son evaluados, ganando estrellas de reputación en función de lo bien que siguieron los edictos de la reina.

PUNTUACIÓN DE LOS EDICTOS DE LA REINA

Examina la carta de la estación actual para ver qué dos cartas de puntuación evaluar. Por ejemplo, en primavera, evalúa las cartas de puntuación debajo de los edictos A y B.

- Cada jugador evalúa su propio mapa para determinar cuántas estrellas de reputación gana por cada una de **las dos cartas de puntuación** que se evalúan esta estación, escribiendo esos números en los cuadros correspondientes.
(Consulta las páginas 10–11 para obtener detalles sobre las cartas de puntuación).
- Cada jugador gana una estrella de reputación por **cada símbolo de moneda relleno** en su pista de monedas, escribiendo ese número en el cuadro correspondiente.
- Cada jugador pierde una estrella de reputación **por cada espacio vacío adyacente a un espacio de monstruo** en su mapa, escribiendo ese número en el cuadro correspondiente. (Si un espacio vacío es adyacente a múltiples espacios de monstruos, el jugador solo pierde una estrella de reputación por ese espacio).



Si la estación actual es invierno, la partida se acaba; continúa hasta el final de la partida. De lo contrario, prepárate para la próxima estación.

PREPARAR LA SIGUIENTE ESTACIÓN

Descarta la carta superior del mazo de estación, devolviéndola a la caja del juego. Esto revelará la próxima carta de estación en el mazo.

Vuelve a barajar el mazo de exploración, incluidas todas las cartas de exploración reveladas en esta estación. Luego toma la carta superior del mazo de emboscada y métela en el mazo de exploración, sin revelarla.

Nota: Si ninguna carta de emboscada del mazo de exploración es revelada durante una estación, permanece en el mazo de exploración para la próxima estación, ¡y se agrega una carta de emboscada adicional! De esta manera, es posible tener varias cartas de emboscada en el mazo de exploración durante temporadas posteriores.

Final de la Partida

Una vez que el invierno ha terminado y los jugadores han sido evaluados por cuarta vez, la partida ha terminado.

Cada jugador suma las estrellas de reputación que ganó en las cuatro estaciones, escribiendo su puntuación final en su hoja de mapa. ¡El jugador con más estrellas de reputación es el ganador!

En caso de empate, el jugador empatado que perdió menos estrellas de reputación por terreno de monstruo en las cuatro estaciones es el ganador. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

Cartas de Puntuación

Al puntuar, ten en cuenta estas reglas generales:

- Los espacios que compartan un lado entre sí son adyacentes. Los espacios que comparten solo las diagonales entre sí no son adyacentes.
- Un grupo de espacios conectados que tienen el mismo tipo de terreno forman un grupo. Los grupos pueden tener cualquier número de espacios (*incluido un solo espacio*).
- Los espacios de monstruo, espacios de montaña y espacios de terrenos baldíos cuentan como espacios rellenos. Solo los espacios en ruinas rellenos cuentan como espacios rellenos.



Sentinel Wood (Bosque Centinela): Gana una estrella de reputación por cada espacio de bosque adyacente al borde del mapa.

Los druidas plantaron estas elevadas líneas para protegernos de algo en los yermos más lejanos.



Treetower (Atalaya Arbórea): Gana una estrella de reputación por cada espacio de bosque rodeado por sus cuatro lados por espacios rellenos o por el borde del mapa.

Debajo del dosel, lejos de los brillantes cielos azules, cada sendero conducía a través de espigas enmarañadas y sombras sospechosas.



Greenbough (Rama Verde): Gana una estrella de reputación por cada fila y columna con al menos un espacio de bosque. El mismo espacio de bosque se puede puntuar en una fila y en una columna.

He mapeado los desiertos. Es mucho más fácil explorar bosques y mucho más agradable tomarse descansos a la sombra.



Stoneside Forest (Bosque de Piedras): Gana tres estrellas de reputación por cada espacio de montaña conectado a otro espacio de montaña por un grupo de espacios de bosque.

Las montañas son puntos de referencia claros, islas en un amplio mar de árboles, pero el trabajo de un cartógrafo es trazar todos los caminos ocultos en esas profundidades.



Canal Lake (Lago Canal): Gana una estrella de reputación por cada espacio de agua adyacente a al menos un espacio de granja. Gana una estrella de reputación por cada espacio de granja adyacente a al menos un espacio de agua.

Los caminos de piedras de colores cubrían los canales a lo largo de los cultivos de cada familia, un poco de belleza entre sus labores de la tierra.



The Golden Granary (El Granero Dorado): Gana una estrella de reputación por cada espacio de agua adyacente a un espacio de ruinas. Gana tres estrellas de reputación por cada espacio de granja en un espacio de ruinas.

Las historias dicen que hace mucho tiempo este lugar alimentaba un imperio. Ahora nada crece en las arenas que silban entre las ruinas.



Mages Valley (Valle de los Magos): Gana dos estrellas de reputación por cada espacio de agua adyacente a un espacio de montaña. Gana una estrella de reputación por cada espacio de granja adyacente a un espacio de montaña.

Los magos eligieron cuidadosamente sus casas en el valle alto, ocultas de miradas indiscretas pero lo suficientemente fértiles para que su extraña cosecha prosperara.



Shoreside Expanse (Extensión Costera): Gana tres estrellas de reputación por cada grupo de espacios de granja que no esté adyacentes a un espacio de agua o al borde del mapa. Gana tres estrellas de reputación por cada grupo de espacios de agua que no esté adyacentes a un espacio de la granja o al borde del mapa.

Un verdadero cartógrafo sabe cómo usar un teodolito tanto en roca como en balsa. No puedes dejar de dibujar la línea solo porque la tierra se acaba.



Wildholds (Asentamiento Salvaje): Gana ocho estrellas de reputación por cada grupo de seis o más espacios de aldea.

Tenía que haber seis en un grupo para ganar una marca en mi mapa, lo suficiente para justificar que la reina enviara un juez ... o un recaudador de impuestos.



Great City (Gran ciudad): Gana una estrella de reputación por cada espacio de aldea en el grupo más grande de espacios de aldea que no esté adyacente a un espacio de montaña.

En este extenso nido de intrigas donde los gremios persiguen antiguas vendettas, la reina consumirá su veneno o gobernará sobre las cenizas.



Borderlands (Tierras Fronterizas): Gana seis estrellas de reputación por cada fila completa o columna completa de espacios rellenos.

Una vez más lejos del borde del mapa, ahora estas tierras están directamente en él. Algún día nuestra próxima expedición comenzará aquí.



Lost Barony (Baronía Perdida): Gana tres estrellas de reputación por cada espacio a lo largo de un borde del cuadrado más grande de espacios rellenos.

Las líneas en un mapa pueden no definir la lealtad de estas personas ferozmente independientes...



Greengold Plains (Llanuras Oroverde): Gana tres estrellas de reputación por cada grupo de espacio de aldeas adyacentes a tres o más tipos de terreno diferentes.

Hace mucho tiempo éramos una tierra de nómadas. Pero cuando las personas echaron raíces lo hicieron con prudencia, cerca de todo lo que necesitaban.



Shieldgate (Puerta de Escudo): Gana dos estrellas de reputación por cada espacio de aldea en el segundo grupo más grande de espacios de aldea.

Los muros de estaca corrían por los senderos entre las aldeas, y los habitantes se apresuraron a defenderse cuando los clanes salvajes regresaron.



The Broken Road (El Camino Quebrado): Gana tres estrellas de reputación por cada línea diagonal completa de espacios rellenos que tocan los bordes izquierdo e inferior del mapa.

¿Qué es más increíble, los siglos de trabajo que llevó construir estos caminos pavimentados o la precisión que los dejó tan rectos?



The Cauldrons (Los Calderos): Gana una estrella de reputación por cada espacio vacío rodeado por los cuatro lados por espacios rellenos o por el borde del mapa.

Durante generaciones ellos han vivido en las tierras circundantes, pero nadie se atreve a explorar las aberturas acres en el suelo.

Modo Solitario

Parte como un cartógrafo solitario para explorar el Reino de Nalos. ¡En el modo solitario, intentas ganar un prestigioso título de la reina Gimnax al final de tu viaje! La partida tiene los siguientes cambios:

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

No escribas un título en la hoja de tu mapa. Aquí es donde registrarás el título que te asignará la reina Gimnax al final de la partida.

CAMBIOS EN LAS EMBOSCADAS

Cuando se revele una carta de emboscada, examina la cuadrícula en la esquina superior derecha de la carta para ver qué esquina del mapa se muestra.



En la hoja de mapa, comenzando en la esquina indicada por la carta de emboscada y avanzando a lo largo del borde del mapa en la dirección indicada por la flecha, intenta dibujar legalmente la forma de monstruo sin voltearla o girarla.

Si no puedes dibujar legalmente la forma de monstruo en algún lugar a lo largo del borde del mapa, mueve un espacio desde el borde e inténtalo de nuevo, comenzando en la misma esquina y siguiendo en la misma dirección.

Repite este proceso, moviendo un espacio más lejos del borde del mapa cada vez, hasta que puedas dibujar legalmente la forma de monstruo o confirmar que no se puede dibujar legalmente. Si la forma no se puede dibujar legalmente, ignora la carta de emboscada.

CAMBIOS EN LA PUNTUACIÓN

Después de determinar tu puntuación, suma los números en las esquinas inferiores de las cuatro cartas de puntuación en juego.

Luego, resta ese total a tu puntuación para encontrar tu calificación.

La Reina Gimnax te otorgará un título basado en la calificación más alta que hayas alcanzado o superado.

30+	Cartógrafo Legendario
20	Maestro Mapero
10	Topógrafo Viajero
0	Aprendiz Agrimensor
-5	Asesor Aficionado
-10	Asistente Inepto
-20	Tonto Garabateador
-30	Bebedor de Tinta Inconsciente