

ジョルディ・アガン

カートグラフィアー

~地図編纂者の四季~

——— ロールプレイヤー外伝 ———



ルールブック

ストーリーの紹介

ナロス王国の女王ギムナクスは、北方の領地を開拓するよう、
王国中の有能者を召集している。

勅令には、女王陛下が最も望んだ土地を開拓した人は高く評価され、
御用編纂者の職を任せられると書いてある。

あなたは地図編纂者の一人として、女王陛下の召集に応じて旅立った。

だが、広大なナロス王国に、あなたは唯一の編纂者ではない、
ほかにも御用編纂者の職を虎視眈々する人材が山ほどいる。
王国最高の地図編纂者の名誉と、夢の職を手に入れるため、
あなたは羊皮紙に筆を慎重に構えた。

ゲームの概要

『カートグラフィアー-地図編纂者の四季-』では、プレイヤーは4つの季節を通して、
評価の星の獲得を競います。

それぞれの季節では、プレイヤーは、季節が終わるまで、
女王の望みを叶えるよう、地図を描いて、評価の星を獲得していく。

4つの季節が終わった後、最も多く評価の星を獲得したプレイヤーは勝者となります。

Credits

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

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

© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

コンポーネント



両面地図シート100枚

探索カード13枚



得点カード16枚



怪物の待ち伏せ4枚



季節カード4枚



勅令カード4枚



鉛筆4本



ゲームの準備

1. 各プレイヤーは空白の地図シート1枚受け取り、
通常の面(A)か荒野有りの面(B)を決め、全員で同じ面を使う。
2. 各プレイヤーは鉛筆1本を取る。
5人以上の場合は追加の鉛筆を用意してください。
3. 地図シートにお名前、称号を書いて、各自はこの地の名前を決めて記入して、
紋章を好きに描いてください。(ゲームに影響しない要素なので御自由)



4. 勅令カードをテーブルの上、アルファベット順に並べます。
5. 得点カードを4種類の裏面で分けて、それぞれシャッフルして、
それぞれランダムに1枚引いて、好きな順番で勅令カードの近くに置いて、
4枚全部置いたら、それらを表にします。
6. 4枚の季節カードを春>夏>秋>冬の順番に重ねてテーブルに置きます。
一番上のカードが現在の季節を表します。
7. 怪物の待ち伏せカードをシャッフルして、
裏面のまま重ねてテーブルに置きます。
8. 探索カードをシャッフルして、裏面のまま重ねて探索カードの山を作ります。
その後、怪物の待ち伏せの一番上の1枚を探索カードの山に加え、
シャッフルします。
9. これでゲームの準備はできました、はじめましょう!



ゲームの流れ

ゲームの進行は4つの**季節**に分かれています。各**季節**はそれぞれいくつかの**ターン**に分かれています。そして各**ターン**は3つの**フェイズ**に分かれています：**探索フェイズ**、**描画フェイズ**、**確認フェイズ**。各**季節**終了時、プレイヤーは各自描画した地図により**評価の星**を得る。

1. 探索フェイズ

探索カードの山の上から1枚めくって、全員が確認できるようにテーブルに置きます。テーブルに既に先の探索カードが置かれている場合、縦にずらして、下のカードの左上の時間マークが見えるように、重ねて置いてください。

- めくったカードが遺跡 (Ruins) だった場合、置いた後に直ちにもう一枚をめくります。
- もしめくった2枚目のカードも遺跡 (Ruins) だった場合、それも置いた後に直ちにもう一枚めくります。



2. 描画フェイズ

プレイヤーは現在出ている探索カードに描かれている地形の種類と形状を確認し、各自は自分の地図上に同じ形状の地形を描画します。複数の種類/形状が描かれている場合、各プレイヤーはその中から好きな1種類/形状を選んでください。

- 地図上に既に地形が描かれているマスには描画できない。
例えそれが同じ種類の地形だとしても。
- 地図上に最初から存在している山と荒野のマスには描画できません。(ただし、遺跡のマスには描画できます。)
- 地図の縁を越えて外側には描画できません。
- 地図上空白の箇所どこにも描画できます。
すでに描画されていたマスと隣接する必要がありません。
- 遺跡 (Ruins) によってめくられた探索カードで描画する時、描画される地形は地図上に表示されている遺跡のマスと重ねなければなりません。
- 地形を描画する際、形状を反転/回転しても構いません。
- 地形を描画した後、地形種類がわかるように、マークも描いてください。
- もし探索カードに描かれている形状のどれでも地図上に配置できる場所がない場合、代わりにサイズ1x1の形状で山以外の好きな種類の地形を描画します。



- 描画後、もし1個の山マスが上下左右完全に囲まれた場合、そのプレイヤーは金貨1得ます。
(地図シートの金貨トラック上、1枠を塗りつぶす。)
- 一部の形状に金貨アイコンが付いています。
その形状を選んだプレイヤーは描画完了後直ちに金貨1得ます。
(地図シートの金貨トラック上、1枠を塗りつぶす。)



地形の種類

森林



村



農地



水



怪物



山



時空の裂け目:時空の裂け目が出たら、プレイヤーはそれぞれ自分の地図上に、表示されている種類のうち1種類選び、1×1の地形を描画します。描画時は通常のルールに従う必要があります。



遺跡 (Ruins):遺跡が出たら、その次の探索カードで描画する際は地図上の遺跡のマスに重ねて描画しなければなりません。もしその形状が地図上どの遺跡の位置にも置けない場合、代わりに遺跡のマスに1×1の地形を描画します。もし地図上の遺跡のマスすべてが埋まっている場合、代わりに任意の空白のマスに1×1の地形を描画します。



怪物の待ち伏せ:怪物の待ち伏せが出たら、

各プレイヤーは描かれた矢印方向の隣のプレイヤーに地図シートを渡して、そのプレイヤーは地図上に、怪物の地形を描画します。

怪物の地形を描画する時は、通常のルールに従う必要があります。もし地図上怪物の地形の形状がどこにも置けない場合、代わりに1×1の形状で描画します。

全員が怪物の地形を描画終わったら、地図シートをそれぞれの持ち主に返します。その後、その怪物の待ち伏せカードを箱にしまいます。

注意:もし遺跡 (Ruins) の直後に怪物の待ち伏せが出た場合、まず怪物の待ち伏せを処理してから、遺跡の処理を行います。(怪物の待ち伏せの効果は遺跡の効果は適用しません)

3. 確認フェイズ

このフェイズでは、季節の終了に達しているかを確認します。

この季節に出ている探索カードの左上の円形の数字（時間値）すべて足し算し、合計値が季節カードの左上の値に達しているかを確認します。



- 探索カードの時間値の合計が季節カードの時間値より少ない場合、この季節はまだ終わっていない、次のターンの探索フェイズがはじまります。
- 探索カードの時間値の合計が季節カードの時間値に等しいか大きい場合、この季節は終わりました、直ちに季節終了の計算に入ります。

季節の終了

各季節終了時、プレイヤーは成果を評価され、女王の勅令の達成状況により、評価の星を得る。

女王の勅令による評価採点

現在の季節カードを見て、現在の季節に適用される勅令がどの2枚なのかを確認します。例えば、現在が春だったら、適用される勅令はAとBです。CとDは今時点では無効です。



- 各プレイヤーは自分が描いた地図を確認し、2枚の勅令により得られる評価の星の数を計算し、数字を地図シート下方の現在季節の勅令特点欄に記入します。
- 各プレイヤーは自分の手持ちの金貨の数だけ、評価の星を得ます、現在所持の金貨の数を地図シート下方の現在季節の金貨得点欄に記入します。（金貨は季節を持ち越しますので、消費されない限り、前の季節で得た金貨はそれ以降の季節にも得点になります。）
- 各プレイヤーは自分の地図上、怪物地形と隣接の空白マスの数だけ評価の星を失う、そのマス数を地図シート下方の現在季節の怪物得点欄にマイナス数で記入します。（1個の空白マスが同時に複数の怪物の地形と隣接しても、失う星は1個だけです。）

もし現在の季節が冬だったら、ゲームはこれで終了します。

もしそうでなければ、次の季節に代わります。

次の季節への準備

季節カードの束の上の一枚(現在の季節)を箱にしまします。

そうすると次の季節が見えてきます。

場に出ている探索カードを探索カードの山に戻します。

さらに、怪物の待ち伏せの山の上から1枚を裏のまま探索の山に入れます。

その後、探索カードの山をシャッフルします。

注意:もし前の季節に探索の山から、怪物が現れなかったら、

その怪物はまだ探索の山の中に潜んでいます。

つまりその次の季節に複数の怪物が現れる可能性があります。

ゲームの終了

冬が終わった時、ゲームは終了します。

各プレイヤーは自分がこの4つの季節に獲得した評価の星の数を統計します。

合計した数を自分の地図シートの右下の合計点数欄に記入します。

評価の星を最も多く獲得したプレイヤーは勝者となります。

最高点数で同点のプレイヤーが複数いる場合、

4つの季節を通して怪物の待ち伏せによる減点が最も少ないプレイヤーは勝者となります。

もしそれでも同点でしたら、それらのプレイヤーは同時に勝者となります。

得点カードについて

得点カードで星の獲得を計算時、下記ルールをご確認ください:

- マスの隣接とは: 上下左右いずれの辺を共有している2マスが隣接していると言います。

マスの角だけ接している場合、隣接とはなりません。

- 隣接関係で複数の繋がっている同種類の地形の塊まりを群れと呼びます。同種類の地形と隣接せず1マスだけの場合、1マスの群れとなります。群れのマス数を数える時、1個の群れを複数の群れに切り分けることができません。(例えば、8マスの群れを4マス+4マスに切り分けできません。)

- 囲まれている地形とは、上下左右の四方向の隣接マスがすべて埋まっていること(地形の種類は関係ない)。地図の縁、山、荒野は埋まっているのと扱います。遺跡のマスは、それに地形が描画されていない限り、埋まっているのと扱いません。



守護者の森(Sentinel Wood)

地図の縁に隣接している森林地形
1マスにつき評価の星1個得る。

Druids planted these towering ranks to shield us from something in the wilds beyond.



樹木の塔(Treetower)

囲まれている森林地形1マスにつき
評価の星1個得る。

Beneath the canopy, far from bright blue skies, every trail led through tangled thorns and suspicious shadows.



緑の拡散(Greenbough)

森林地形のある縦列と横列、
1列につき評価の星1個得る。

I've mapped deserts. It's much easier to survey forests, and much more pleasant to take breaks in the shade.



巨石の森(Stoneside Forest)

森林地形の群れによって
繋がっている山地地形1マスにつき
評価の星3個得る。

Mountains are clear landmarks, islands in a wide sea of trees, but a cartographer's job is to chart every track hidden in those depths.



運河の湖(Canal Lake)

農地に隣接する水地形と、
水に隣接する農地地形、
1マスにつき評価の星1個得る。

Pathways laid with colorful stones topped the channels along each family's crops, a bit of beauty among their labors in the dirt.



黄金の穀倉(The Golden Granary)

遺跡に隣接する水地形1マスにつき
評価の星1個得る。
遺跡のある農地地形1マスにつき
評価の星3個得る。

The histories say that long ago this place fed an empire. Now nothing grows in the sands blowing among the ruins.



ご隠居の溪谷(Mages Valley)

山に隣接する水地形1マスにつき
評価の星2個得る。
山に隣接する農地地形1マスにつき
評価の星1個得る。

The wizards chose their high valley homes carefully, hidden from prying eyes but fertile enough for their strange harvest to thrive.



湖岸線拡張(Shoreside Expanse)

地図の縁に隣接していない且つお互い
にも隣接していない、水地形と農地地形
の群れ1つにつき評価の星3個得る。

A true cartographer knows how to use a theodolite on both rock and raft. You can't stop drawing the line just because the land ends.



賑わいの集落(Wildholds)

6マス以上の村地形の群れ
1つにつき評価の星8個得る。

There had to be six in a cluster to earn a mark on my map, enough to justify the queen dispatching a justice ... or a tax collector.



恵みの原野(Greengold Plains)

地形3種類以上隣接する村地形の群れ
1つにつき評価の星3個得る。

Long ago we were a land of wanderers. But when the people put down roots they did so wisely, near everything they needed.



大きな街(Great City)

山地形に隣接していない村地形の群れのうち、最も大きい1つのサイズ、1マスにつき評価の星1個得る。

In this sprawling nest of intrigue where guilds pursue ancient vendettas, the queen will burn out their venom or rule over ashes.



関門の町(Shieldgate)

村地形の群れのうち、2番目大きい群れのサイズ、1マスにつき評価の星1個得る。最も大きい群れが2つある場合、そのうち1つで計算する。

Stake walls ran along paths between the villages, and the inhabitants rushed to defend one another when the wildclans returned.



国境地帯(Borderlands)

すべてのマスが埋まっている縦列と横列、1列につき評価の星6個得る。

Once far out beyond the edge of the map, now these lands are squarely on it. Someday our next expedition will begin here.



ぼろぼろの道(The Broken Road)

地図の左と下の縁に隣接し、斜めで見てすべてのマスが埋まっている列、1列につき評価の星3個得る。

What's more incredible: the centuries of labor that it took to build these paved paths or the precision that laid them so straight?



没落貴族(Lost Barony)

埋まっているマスの中で最も大きい正方形を形成する地形区域(地形の種類問わず)、その一辺のマス数で数え、1マスにつき評価の星3個得る。

Lines on a map may not define the loyalty of these fiercely independent people...



大蓋の地(The Cauldrons)

埋まっているマスに囲まれた空白のマス、1マスにつき評価の星1個得る。

For generations they have lived in the surrounding lands, but none dare to explore the acrid openings in the ground.

ソロプレイ

あなたはたった一人だけの地図編纂者で、このナロス王国を探索する。

ソロプレイモードでは、あなたは女王ギムナクス陛下から荣誉ある称号を手に入れるため、旅に出た。

ゲームの変化点・準備:

このゲームであなたはそれを手に入れるために旅に出たので、最初地図シートの称号欄に何も記入しないでください。

ゲームの変化点・怪物の待ち伏せ:

怪物の待ち伏せをめぐった場合、そのカードの右上のマークを確認します。

それは怪物が地図に現れる方角を示しています。

あなたはその方角の角に、カードに示された形状の怪物地形を描画します。

この時は通常の描画ルールに従う必要がありますが、地形の形状を回転してはいけません。

もしそれで描画できない場合、角から1マス離れて試してください。

もしそれでもできない場合、さらに1マス離れて試してください。

もしどうしても描画ができない場合、その怪物の待ち伏せを処理せず、箱にしまいます。



ゲームの変化点・得点計算:

4つの季節がすべて終了し、得点計算後、

合計の評価の星の数から、

このゲームで出ている4枚の得点カードの右下

に表示されている数の評価の星を減らして、

その結果が最終の得点となります。

得点に応じて、女王陛下はあなたに相応しい称号を授与しました:

30+	伝説の地図編纂者
20	敏腕の地図職人
10	旅の地理学者
0	見習いの測量士
-5	副業する査定人
-10	不器用な助手
-20	薄暗い落書き家
-30	こいつ絶対インク飲んでる

スキルミニ拡張

知識は力なり、あなたがこのナロス王国探索の旅

に出る時、とある隠者に出会った。

その隠者から、いくつかのスキルを教わった。

金貨を使い、スキルを使用すれば、あなたの旅に役立つであろう。

ミニ拡張の準備:

8枚のスキルカードをシャッフルして、ランダムに3枚引いて、テーブルに表向きで置きます。

これらはこのゲーム中使用可能なスキルとなります。

残りのスキルカードはこのゲームでは使用しないので、箱にしまします。

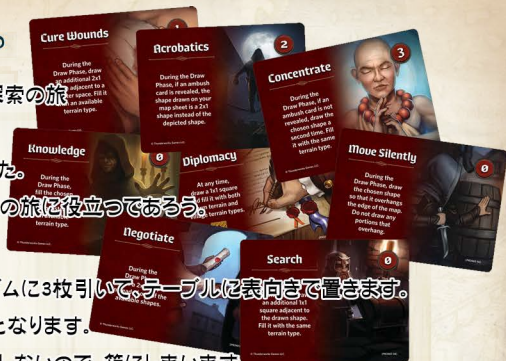
スキルカードの使用:

各プレイヤーは、1季節に1回だけスキルを1つ選び使用できます。そうするため、その

プレイヤーは選んだスキルカードの右上に書かれた数の金貨を支払う必要があります。

支払われた金貨は消費されます。地図シートの金貨欄に消費される金貨を消してください。

その季節から、消費された金貨は得点になりません。



軽業 (Acrobatics) 消費金貨:2

怪物の待ち伏せにより、あなたの地図に怪物地形を描画される時、待ち伏せカードに示された形状ではなく、2x1の形状で描画される。

治癒 (Cure Wounds) 消費金貨:1

描画フェイズに、通常の描画完了後、地図上の怪物地形1つと隣接する場所に追加で2x1の形状で任意種類の地形を描画する。

知識 (Knowledge) 消費金貨:0

描画フェイズにあなたは描画する地形の種類を村に変えて描画する。

交渉 (Negotiate) 消費金貨:1

描画フェイズにあなたは描画する地形の形状を2x2の形状に変えて描画する。

集中 (Concentrate) 消費金貨:3

描画フェイズに、(怪物の待ち伏せ以外)あなたが地形を描画した後、同じ形状で同じ種類の地形をもう一度描画する。(2回目の形状は反転、回転可能)

外交 (Diplomacy) 消費金貨:1

このスキルは任意タイミングで発動可能。直ちに好きな空白の箇所に1x1の地形を描画する。その地形は農地と村両方として扱う。

静かに動く (Move Silently) 消費金貨:0

描画フェイズにあなたが描画する地形は地図の縁を越えられる。その場合、縁の外側の部分は描画しない。

搜索 (Search) 消費金貨:0

描画フェイズに通常の描画完了後、描画した地形と隣接する1か所に追加で1x1の同じ種類の地形を描画する。