

JORDY ADAN

CARTOGRAPHERS

— A ROLL PLAYER TALE —



— Livre de Règles —

Introduction

La Reine Gimnaq désire récupérer les Terres du Nord.

En tant que Cartographe à son service, on vous a demandé de cartographier ce territoire, le réclamant pour le royaume de Nalos. À travers des édits officiels, la Reine annonce les terres qui lui tiennent le plus à cœur et vous augmenterez votre réputation si vous répondez à ses demandes.

Mais vous n'êtes pas seul dans ce désert. Les Dragul contestent vos revendications avec leurs avant-postes, vous devez donc dessiner vos cartes avec soin pour réduire leur influence.

Récupérez la plus grande part des terres désirées par la reine et vous serez déclaré le plus grand cartographe du Royaume.

Résumé

Dans **Cartographers**, les joueurs s'affrontent pour remporter le plus grand nombre d'Étoiles de Réputation pendant quatre saisons.

Les joueurs dessinent sur leur Carte et gagnent de la Réputation en exécutant les Édits de la Reine avant la fin de chaque saison.

Le joueur avec le plus d'Étoiles de Réputation à la fin de l'hiver gagne !

Crédits

Concepteur du Jeu : Jordy Adan

Développeurs : Keith Matejka and John Brieger

Illustrateur : Lucas Ribeiro

Concepteur Graphique : Luis Francisco

Rédacteurs : James Ryan and Seth Johnson

Éditeur : Dustin Schwartz

Traduction Française : Millet Xavier ("Tellim")

Pour tout renseignement ou support, merci nous rendre visite sur www.thunderworksgames.com
© 2019 Thunderworks Games LLC. Tous Droits Réservés.

Matériel



100 FEUILLES CARTE
(recto-verso)

13 CARTES EXPLORATION



16 CARTES SCORE



4 CARTES EMBUSCADE



4 CARTES SAISON



4 CARTES ÉDIT

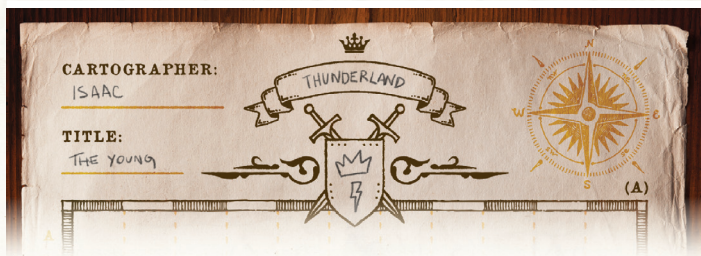


4 CRAYONS



Mise en Place

1. Donnez à chaque joueur une **Feuille Carte**. Les joueurs décident collectivement d'utiliser le côté Région Sauvage (A) ou le côté Terres Désolées (B).
2. Donnez un **crayon** à chaque joueur. Si vous jouez à plus de quatre joueurs, des crayons supplémentaires devront être fournis.
3. Chaque joueur donne un **nom** pour son Cartographe en haut de sa Feuille Carte, et peut ajouter un emblème de famille et son titre.



4. Disposez les quatre **cartes Édit** en une rangée face visible au centre de la zone de jeu, de manière à ce qu'elles soient dans l'ordre alphabétique (*Édit A, Édit B, etc.*).
5. Séparez les **cartes Score** en quatre paquets en fonction de leurs dos. Mélangez-les séparément, puis piochez au hasard une carte de chaque paquet. Mélangez ces quatre cartes et placez-en sous chacune des cartes Édit, face visible. Remettez le reste des cartes Score dans la boîte de jeu.
6. Placez les quatre **cartes Saison** en un paquet face visible, rangée par ordre de progression des saisons (printemps, été, automne, hiver). La carte printemps doit donc être visible sur le dessus du paquet.
7. Mélangez les quatre **cartes Embuscade** pour former un paquet face cachée, puis placez-le sur un des côtés de la zone de jeu.
8. Prenez la première carte du paquet Embuscade et glissez-la dans le **paquet de cartes Exploration**, sans la révéler. Mélangez-le et placez-le face cachée à côté du paquet Saison.
9. La partie peut commencer !



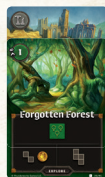
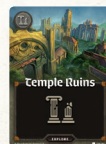
Tour de Jeu

Le jeu se joue sur quatre **saisons**. Chaque saison est divisée en plusieurs **tours** et chaque tour comporte trois **Phases** : la Phase d'Exploration, la Phase de Dessin et la Phase de Vérification. À la fin de chaque saison, les joueurs gagnent des Étoiles de Réputation.

1. PHASE D'EXPLORATION

Révélez la première carte du paquet Exploration et placez-la face visible au centre de la zone de jeu afin que tous les joueurs puissent la voir. Placez-la sur toutes les cartes Exploration déjà en jeu, en les plaçant en colonne pour vous assurer que les Valeurs de Temps, de toutes les cartes révélées, soient visibles.

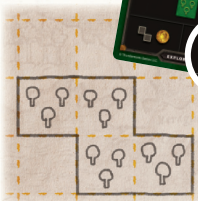
- Si la première carte révélée est une carte Ruine, révélez immédiatement une autre carte du paquet Exploration et placez-la au-dessus de la carte Ruine.
- Si la deuxième carte révélée est également une carte Ruine, révélez immédiatement une autre carte du paquet Exploration et placez-la au-dessus des deux cartes Ruine.



2. PHASE DE DESSIN

En même temps, chaque joueur choisit indépendamment l'un des **types de terrain** et l'une des **formes** disponibles décrites sur la carte Exploration révélée, puis le dessine sur sa Carte avec un crayon.

- La forme choisie ne peut pas chevaucher des cases remplies ou dépasser des bords de la Carte (*Les cases Montagne et Terre Désolée sont des cases remplies*).
- La forme choisie ne doit pas nécessairement être dessinée à côté des formes précédemment dessinées sur la Carte.
- La forme choisie peut être pivotée et / ou retournée selon les besoins avant d'être dessinée sur la Carte.
- Après avoir dessiné la forme choisie, le joueur la remplit avec le type de terrain choisi.
- Si un joueur ne peut légalement dessiner aucune des formes disponibles, il doit à la place dessiner un carré de 1x1 n'importe où sur sa Carte et le remplir avec le type de terrain choisi.



- Chaque case Montagne a quatre cases adjacentes. Si un joueur entoure une case Montagne en occupant les quatre cases adjacentes, il coche alors une Pièce sur la Piste de Pièce en bas de sa Feuille Carte.
- Certaines formes viennent avec une Pièce. Si un joueur choisit une forme avec une Pièce, il coche une Pièce sur sa Piste de Pièce.



Types de Terrain



Forêt



Village



Champs



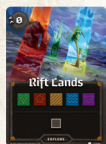
Eau



Monstre



Montagne



Rift Lands : Si la carte Rift Lands est révélée, chaque joueur dessine un carré de 1x1 n'importe où sur sa Carte et le remplit avec n'importe quel type de terrain comme indiqué sur la carte. Toutes les règles normales et restrictions s'appliquent.



Ruines : Si une ou plusieurs cartes Ruine sont révélées, chaque joueur doit dessiner l'une des formes disponibles, illustrée sur la prochaine carte Exploration révélée, de manière à ce qu'elle chevauche une case Ruine sur sa Carte (*si possible*).

Si un joueur ne peut pas légalement dessiner une des formes disponibles, afin qu'elle recouvre une case Ruine - OU - qu'il ne lui reste aucune case Ruine libre sur sa Carte, il doit alors dessiner un carré de 1x1 n'importe où sur sa Carte et le remplir avec type de terrain de la carte Exploration.



Embuscade : Si une carte Embuscade est révélée, vérifiez la direction de la flèche indiquée sur la carte. Chaque joueur passe immédiatement sa Feuille Carte à son voisin dans cette direction.

Chaque joueur dessine la forme représentée sur la Carte de son voisin, puis la remplit avec le type de terrain Monstre.

Si un joueur ne peut pas légalement dessiner la forme représentée sur la Carte de son voisin, il doit à la place dessiner un carré de 1x1 n'importe où sur la Carte de son voisin et le remplir avec le type de terrain Monstre.

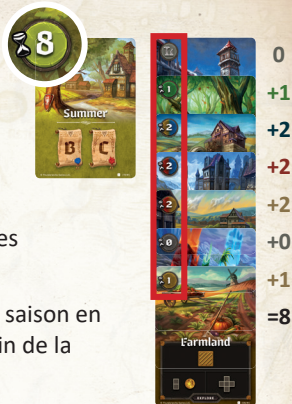
Ensuite, redonnez toutes les Feuilles Carte à leurs propriétaires et défaussez la carte Embuscade en la remplaçant dans la boîte de jeu.

Note : Si une carte Embuscade est révélée juste après une carte Ruine, la carte Embuscade est résolue normalement. L'effet de la carte Ruine s'appliquera à la *prochaine* carte Exploration révélée.

3. PHASE DE VÉRIFICATION

Vérifiez si la fin de la saison est atteinte.

Examinez la carte Saison en cours pour trouver le **Seuil de Temps**. Par exemple, le printemps a un Seuil Total de huit.



Additionnez les **Valeurs de Temps** de toutes les cartes Exploration actuellement révélées dans la colonne.

- Si le total atteint ou dépasse le Seuil de Temps, la saison en cours se termine. Procédez immédiatement à la fin de la saison.
- Si le total est inférieur au Seuil de Temps, la saison en cours continue. Recommencez une Phase d'Exploration.

Fin de la Saison

À la fin de chaque saison, les joueurs sont évalués et gagnent des Étoiles de Réputation en fonction de la façon dont ils ont suivi les Édits de la Reine.

SCORER LES ÉDITS DE LA REINE

Regardez la carte Saison en cours pour déterminer les deux cartes à évaluer. Par exemple, au printemps, évaluez les cartes Score sous les Édits A et B.



- Chaque joueur vérifie sa propre Carte pour déterminer le nombre d'Étoiles de Réputation qu'il gagne pour chacune des **deux cartes Score** évaluées cette saison, en écrivant son score dans les cases correspondantes. *(Voir pages 10–11 pour plus de détails sur les cartes Score).*
- Chaque joueur gagne une Étoile de Réputation pour **chaque Pièce cochée** sur sa Piste de Pièce, en écrivant ce nombre dans la case correspondante.
- Chaque joueur perd une Étoile de Réputation pour **chaque case vide adjacente à une case Monstre** sur sa Carte, en écrivant ce nombre dans la case correspondante *(si une case vide est adjacente à plusieurs cases Monstre, le joueur perd seulement une Étoile de Réputation pour cette case).*

Si la saison en cours est l'hiver, le jeu est terminé. Passez à la fin de la partie. Sinon, préparez-vous pour la prochaine saison.

PRÉPARER LA NOUVELLE SAISON

Défaussez la carte du dessus du paquet Saison et remettez-la dans la boîte de jeu. Cela révélera la prochaine carte Saison.

Prenez le paquet Exploration, y compris toutes les cartes Exploration révélées cette saison. Ensuite, prenez la première carte du paquet Embuscade et glissez-la dans le paquet Exploration, sans la révéler et mélangez-le.

Note : Si une carte Embuscade dans le paquet Exploration n'est pas révélée pendant la saison, elle reste dedans pour la saison suivante et une carte Embuscade supplémentaire est ajoutée ! De cette manière, il est possible d'avoir plusieurs cartes Embuscade dans le paquet Exploration au cours des saisons suivantes.

Fin du Jeu

Une fois l'hiver terminé et que les joueurs ont évalués les Édits une quatrième fois, la partie est terminée.

Chaque joueur totalise les Étoiles de Réputation qu'il a gagné au cours des quatre saisons, en inscrivant son score final sur sa Feuille Carte. Le joueur avec le plus de Réputation est le vainqueur !

En cas d'égalité, le joueur ayant perdu le moins de Réputation à cause des cases Monstre au cours des quatre saisons est le vainqueur. S'il y a encore égalité, les joueurs partagent la victoire.

Cartes Score

Lorsque vous comptez les points, gardez à l'esprit ces règles générales :

- Les cases qui partagent un côté l'une avec l'autre sont adjacentes. Les cases qui ne sont que en diagonale les unes avec les autres ne sont pas adjacentes.
- Un ensemble de cases connectées entre elles et qui ont toutes le même type de terrain est un Groupe. Les Groupes peuvent avoir n'importe quel nombre de cases (y compris une seule case).
- Les cases Monstres, les cases Montagne et les cases Terre Désolée comptent toutes comme des cases remplies. Seules les cases Ruine remplies comptent comme des cases remplies.



Sentinel Wood : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Forêt adjacente au bord de la Carte.

Les Druides ont planté ces rangées d'arbres gigantesques pour nous protéger de quelque chose dans les Contrées Sauvages.



Treetower : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Forêt entourée des quatre côtés par des cases remplies ou le bord de la Carte.

Sous la canopée, loin du ciel bleu clair, chaque sentier passe à travers des épinés enchevêtrées et des ombres suspectes.



Greenbough : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque ligne et colonne avec au moins une case Forêt. La même case Forêt peut compter pour une rangée et une colonne.

J'ai cartographié les déserts. Il est beaucoup plus facile d'étudier les forêts et beaucoup plus agréable pour pouvoir faire des pauses à l'ombre.



Stoneside Forest : Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque case Montagne connectée à une autre case Montagne par un Groupe de cases Forêt.

Les montagnes sont des points de repère clairs, des îles dans une vaste mer d'arbres, mais le travail d'un Cartographe consiste à tracer chaque chemin caché dans ces profondeurs.



Canal Lake : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Eau adjacente à au moins une case Champs. Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Champs adjacente à au moins une case Eau.

Des allées pavées de pierres colorées recouvraient les canaux le long des cultures de chaque famille. Un peu de beauté parmi leurs travaux dans la boue.



The Golden Granary : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Eau adjacente à une case Ruine. Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque case Champs sur une case Ruines.

Les histoires disent qu'il y a longtemps, cet endroit a nourri un Empire. Maintenant rien ne pousse dans le sable qui souffle parmi les ruines.



Mages Valley : Gagnez deux Étoiles de Réputation pour chaque case Eau adjacente à une case Montagne. Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Champs adjacente à une case Montagne.

Les sorciers choisissaient soigneusement leurs maisons dans la haute vallée, à l'abri des regards indiscrets, mais suffisamment fertiles pour permettre à leur étrange récolte de prospérer.



Shoreside Expanse : Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque Groupe de cases Champs non adjacents à une case Eau ou au bord de la Carte. Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque Groupe de cases Eau non adjacents à une case Champs ou au bord de la Carte.

Un vrai Cartographe sait utiliser un théodolite sur un rocher ou un radeau. Vous ne pouvez pas arrêter de tracer une ligne simplement parce que la terre se termine.



Wildholds : Gagnez huit Étoiles de Réputation pour chaque Groupe de six Villages ou plus.

Il devait y en avoir six dans un Groupe pour obtenir une marque sur ma Carte, suffisamment pour justifier que la Reine envoie un juge ... ou un percepteur d'impôts.



Great City : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case Village dans le plus grand Groupe de Village non adjacents à une case Montagne.

Dans ce nid d'intrigues tentaculaires où les Guildes poursuivent d'anciennes vendettas, la Reine brûlera leur venin ou régnera sur leurs cendres.



Borderlands : Gagnez six Étoiles de Réputation pour chaque ligne ou colonne complète (cases remplies).

Une fois loin du bord de la Carte, ces Terres ne forment maintenant plus qu'une. Un jour, notre prochaine expédition commencera d'ici.



Lost Barony : Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque case d'un côté du plus grand carré de cases remplies (ex : un carré de $4 \times 4 = 12$ Étoiles).

Les lignes sur une Carte peuvent ne pas définir la loyauté de ces personnes totalement indépendantes...



Greengold Plains : Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque Groupe de Villages adjacents à trois types de terrain différents ou plus.

Il y a longtemps, nous étions des vagabonds sur ces Terres. Mais quand les gens s'enracinèrent, ils le font sagement, près de toutes ressources.



Shieldgate : Gagnez deux Étoiles de Réputation pour chaque case Village dans le deuxième plus grand Groupe de Village.

Des murs de pieux couvraient le long des sentiers entre les villages. Les habitants se sont précipités pour se défendre lorsque les clans sauvages sont revenus.



The Broken Road : Gagnez trois Étoiles de Réputation pour chaque ligne diagonale complète (cases remplies) qui touche les bords gauche et inférieur de la Carte.

Qu'est ce qui est le plus incroyable : les siècles de travail nécessaires à la construction de ces chemins pavés ou la précision de ceux qui les ont si bien alignés ?



The Cauldrons : Gagnez une Étoile de Réputation pour chaque case vide entouré des quatre côtés par des cases remplies ou le bord de la Carte.

Depuis des générations, ils vivent dans les Terres environnantes, mais aucun n'ose explorer l'étendue de celles-ci.

Mode Solo

Vous êtes un Cartographe solitaire, explorant le royaume de Nalos. Dans le mode solo, vous essayerez d'obtenir un titre prestigieux auprès de la Reine Gimnax ! Le jeu a les modifications suivantes :

CHANGEMENT LORS DE LA MISE EN PLACE

N'écrivez pas de titre sur votre Feuille Carte. C'est là que vous noterez le titre que la Reine Gimnax vous attribuera à la fin de la partie.

CHANGEMENT LORS DES EMBUSCADES

Lorsqu'une carte Embuscade est révélée, examinez la grille dans le coin supérieur droit de la carte pour voir quel coin de la Carte est concerné.



Sur votre Feuille Carte, en commençant par le coin indiqué par la carte Embuscade et en suivant le bord de la Carte dans le sens indiqué par la flèche, essayez de dessiner légalement la forme de la carte Monstre sans basculement ni rotation de celle-ci.

Si vous ne pouvez pas légalement dessiner la forme de la carte Monstre à un endroit situé le long du bord de la Carte, décalez vous d'une case du bord et essayez à nouveau, en partant du même coin et en poursuivant dans la même direction.

Répétez cette procédure, en vous décalant à chaque fois d'une case plus éloignée du bord de la Carte jusqu'à ce que vous puissiez dessiner légalement la forme de la carte Monstre ou confirmer qu'elle ne peut pas être dessinée. Si la forme ne peut pas être dessinée, ignorez la carte Embuscade.

CHANGEMENT POUR LE SCORE

Après avoir déterminé votre score, additionnez les nombres dans les coins inférieurs droit des quatre cartes Score en jeu.

Puis soustrayez ce total de votre score pour trouver votre score final.

La Reine Gimnax vous attribue un titre par rapport à votre score final.

| | |
|-----|----------------------------|
| 30+ | Cartographe Légendaire |
| 20 | Maître des Cartes |
| 10 | Topographe Voyageur |
| 0 | Apprenti Géomètre |
| -5 | Conseiller Amateur |
| -10 | Assistant Inapte |
| -20 | Mauvais Gribouilleur |
| -30 | Buveur d'Encre Inconscient |