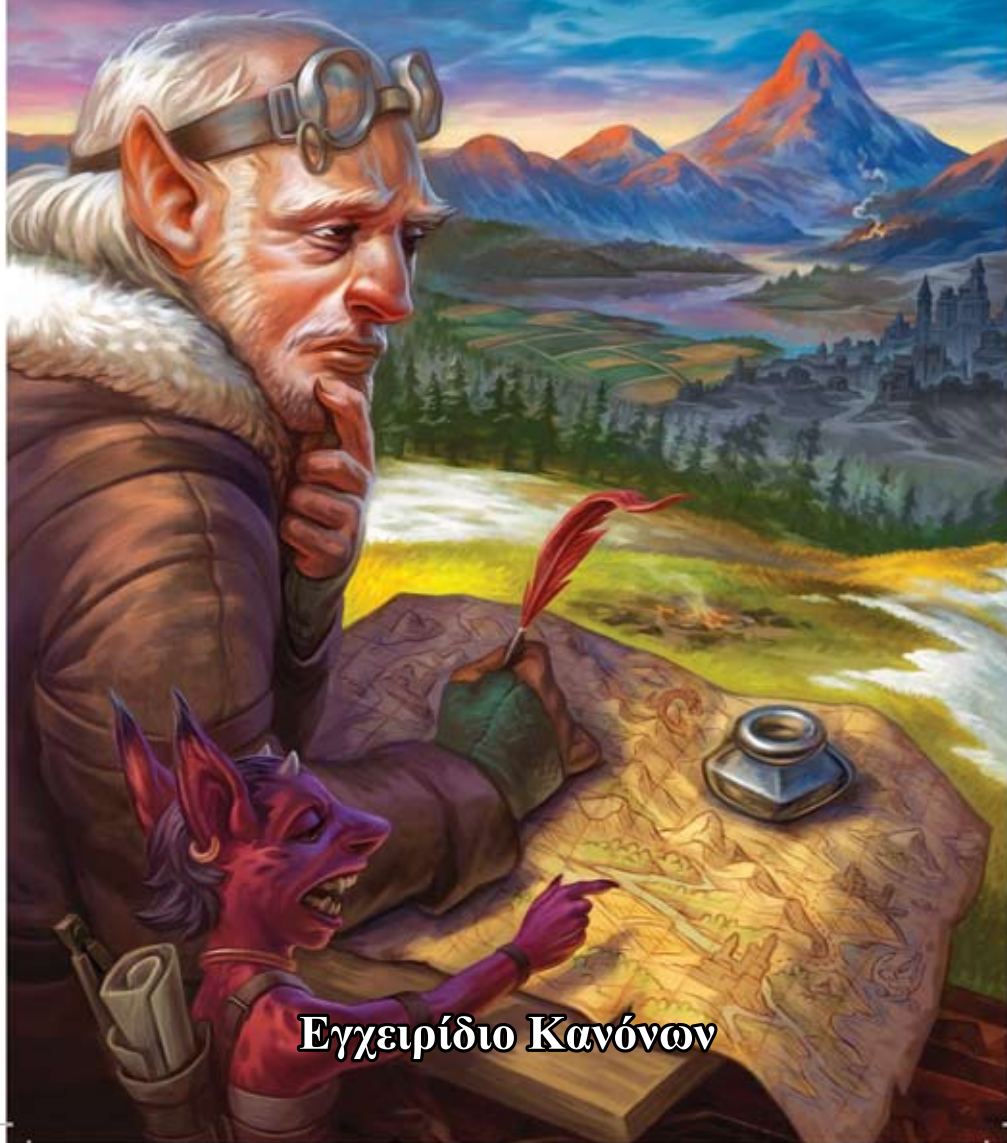


JORDY ADAN

CARTOGRAPHERS

A ROLL PLAYER TALE



Εγχειρίδιο Κανόνων

Εισαγωγή

Η Βασίλισσα Γιμπαλ έχει διατάξει την ανάκτηση των βορείων υδροχηνών. Σαν χαρτογράφος υπό τις οδηγίες της, έχετε σταλεί να χαρτογραφήσετε την υδροχηνή αξιόπλοιά της για το Βασίλειο του Νάλοι. Μέσω ειδικών διαταγμάτων, η Βασίλισσα ανακοινώνει ιδιές υδροχηνές ειδικότερα, και αυξάνετε τη φήμη σας καλύπτοντας τις απαιτήσεις της.

Δεν είστε μόνοι όμως σε αυτές τις ερημίες. Οι Δράκοντες ανταγωνίζονται για τα δικαιώματα με τα φυλάκια σας, οπότε ιδρύεται να ιδρύσετε την ιδρυσία σας, για να μενύσετε την ειρήνη τους.

Ανακτήστε το μεγαλύτερο μερίδιο των υδροχηνών του ειδικού η Βασίλισσα και να ανακηρυχθείτε ο μεγαλύτερος χαρτογράφος του βασιλείου.

Περίληψη

Στο **Cartographers**, οι παίκτες ανταγωνίζονται για να κερδίσουν τα περισσότερα αστέρια φήμης αφού περάσουν τέσσερις εποχές.

Σε κάθε εποχή, οι παίκτες γράφουν στα φύλλα χαρτών τους και κερδίζουν φήμη εκτελώντας τα διατάγματα της βασίλισσας πριν ολοκληρωθεί η εποχή.

Ο παίκτης με τα περισσότερα αστέρια φήμης στο τέλος του χειμώνα κερδίζει!

Credits

Σχεδίαση: Jordy Adan

Ανάπτυξη: Keith Matejka και John Brieger

Εικονογράφηση: Lucas Ribeiro

Graphic Designer: Luis Francisco

Κειμενογράφοι: James Ryan και Seth Johnson

Συντάκτης: Dustin Schwartz

Μετάφραση στα Ελληνικά: Νίκος Χριστάκης

Για επιπλέον πληροφορίες ή υποστήριξη, επισκευθείτε τη σελίδα www.thunderworksgames.com

© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

Περιεχόμενα *en*



100 ΦΥΛΛΑ ΧΑΡΤΗ
(διπλής όψευας)

13 ΚΑΡΤΕΣ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗΣ



16 ΚΑΡΤΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ



4 ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΔΡΑΣ



4 ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΟΧΩΝ



4 ΚΑΡΤΕΣ ΔΙΑΤΑΓΜΑΤΩΝ



4 ΜΟΛΥΒΙΑ



Προετοιμασία

1. Δώστε σε κάθε παίκτη ένα κενό **φύλλο χάρτη**. Οι παίκτες αποφασίζουν όλοι μαζί αν θα χρησιμοποιήσουν την πλευρά Α ή την πλευρά Β.
2. Δώστε σε κάθε παίκτη ένα **μολύβι**. Αν παίζετε με περισσότερους από τέσσερις παίκτες, θα χρειαστείτε περισσότερα μολύβια.
3. Κάθε παίκτης δίνει μια **ονομασία** στον χαρτογράφο του στην κορυφή του φύλλου χάρτη, προσθέτοντας προαιρετικά τίτλο και θυρεό της οικογενείας του.



4. Τοποθετήστε τις τέσσερις **κάρτες διαταγμάτων** σε μια ανοιχτή γραμμή στο κέντρο του τραπεζιού, ώστε να είναι με αλφαβητική σειρά (*διάταγμα Α, διάταγμα Β, κλπ*).
5. Ξεχωρίστε τις **κάρτες σκοραρίσματος** σε τέσσερις στοίβες σύμφωνα με τις πλάτες των καρτών. Ανακατέψτε τις στοίβες χωριστά και έπειτα τραβήξτε μια τυχαία κάρτα από κάθε στοίβα. Τοποθετήστε μια από αυτές τις κάρτες κάτω από κάθε κάρτα διατάγματος, ανοιχτή. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες κάρτες σκοραρίσματος στο κουτί.
6. Τοποθετήστε τις τέσσερις **κάρτες εποχών** σε μια ανοιχτή στοίβα, ταξινομημένες κατά σειρά προόδου των εποχών (*άνοιξη, καλοκαίρι, φινόπωρο, χειμώνας*). Η κάρτα άνοιξης πρέπει να είναι ορατή στην κορυφή της στοίβας.
7. Ανακατέψτε τις **κάρτες ενέδρας** δημιουργώντας μια κλειστή τράπουλα, και τοποθετήστε την τράπουλα στη μια πλευρά του τραπεζιού.
8. Ανακατέψτε τις **κάρτες εξερεύνησης** δημιουργώντας μια κλειστή τράπουλα. Πάρτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας ενέδρας και ανακατέψτε την σε αυτή την τράπουλα εξερεύνησης, χωρίς να την αποκαλύψετε. Τέλος, τοποθετήστε την τράπουλα εξερεύνησης δίπλα στην στοίβα καρτών εποχών.
9. Το παιχνίδι είναι έτοιμο να ξεκινήσει!



Πορεία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται σε τέσσερις **εποχές**. Κάθε εποχή χωρίζεται σε πολλούς **γύρους** και κάθε γύρος έχει τρεις **φάσεις**: τη Φάση Εξερεύνησης, τη Φάση Τραβήγματος, και τη Φάση Ελέγχου. Στο τέλος κάθε εποχής, οι παίκτες κερδίζουν αστέρια φήμης.

1. ΦΑΣΗ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗΣ

Ανοίξτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας εξερεύνησης και τοποθετήστε την ανοιχτή στο κέντρο του τραπέζιού, ώστε να τη βλέπουν όλοι οι παίκτες. Τοποθετήστε τη νέα κάρτα πάνω από τυχόν ήδη υπάρχουσες κάρτες στο παιχνίδι, ώστε να δημιουργούν μια στήλη από την οποία φαίνονται οι τιμές χρόνου όλων των ανοιγμένων καρτών.

- Αν η πρώτη κάρτα που ανοίξατε είναι μια κάρτα ερειπίων, αμέσως ανοίξτε μια νέα κάρτα από την τράπουλα εξερεύνησης και τοποθετήστε την πάνω από την κάρτα ερειπίων.
- Αν η δεύτερη κάρτα είναι επίσης μια κάρτα ερειπίων, αμέσως ανοίξτε μια ακόμα κάρτα από την τράπουλα εξερεύνησης και τοποθετήστε την πάνω από τις άλλες δύο κάρτες ερειπίων.



2. ΦΑΣΗ ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ

Ταυτόχρονα, κάθε παίκτης ξεχωριστά επιλέγει ένα από τα είδη εδάφους και ένα από τα διαθέσιμα σχήματα που απεικονίζονται στην ανοιγμένη κάρτα εξερεύνησης, και έπειτα το σχεδιάζει στον χάρτη του με το μολύβι.

- Το επιλεγμένο σχήμα δεν μπορεί να περνάει πάνω από ήδη καλυμμένες θέσεις ή τα άκρα του χάρτη. (Οι θέσεις βουνού και ερημιάς είναι καλυμμένες θέσεις.)
- Το επιλεγμένο σχήμα δεν χρειάζεται να σχεδιαστεί γειτονικά σε άλλα σχήματα που ήδη έχετε σχεδιάσει στον χάρτη.
- Το επιλεγμένο σχήμα μπορεί να περιστραφεί και/ή να γυρίσει όπως χρειάζεται πριν το σχεδιάσετε στον χάρτη.
- Αφού σχεδιάσει το επιλεγμένο σχήμα ο παίκτης, το γεμίζει με το επιλεγμένο είδος εδάφους.
- Αν δεν μπορεί να σχεδιάσετε κάποιο από τα διαθέσιμα σχήματα, πρέπει να σχεδιάσει ένα τετράγωνο 1x1 οπουδήποτε στον χάρτη και να το γεμίσει με το επιλεγμένο είδος εδάφους.



- Κάθε θέση βουνού έχει τέσσερις γειτονικές θέσεις. Αν ένας παίκτης περικυκλώσει μια θέση βουνού γεμίζοντας και τις τέσσερις γειτονικές θέσεις, γεμίζει το επόμενο σύμβολο νομίσματος στον μετρητή νομισμάτων του.
- Κάποια σχήματα έχουν ένα νόμισμα. Αν ένας παίκτης επιλέξει ένα σχήμα με νόμισμα, γεμίζει το επόμενο σύμβολο νομίσματος στον μετρητή νομισμάτων του.



Είδη Εδάφους



Δάσος



Χωριά



Χωριάρι



Νερό



Τέρας



Βουνό



Γη του Ρήγματος: Αν ανοίξει αυτή η κάρτα, κάθε παίκτης σχεδιάζει ένα τετράγωνο 1x1 οπουδήποτε στον χάρτη και το γεμίζει με οποιοδήποτε είδος εδάφους δείχνει η κάρτα. Όλοι οι βασικοί κανόνες και περιορισμοί ισχύουν.



Ερείπια: Αν μια ή περισσότερες κάρτες ερειπίων ανοίξουν, κάθε παίκτης πρέπει να σχεδιάσει ένα από τα διαθέσιμα σχήματα, που απεικονίζονται στην επόμενη κάρτα που θα ανοίξει, έτσι ώστε να επικαλυφθεί μια θέση ερειπίων στον χάρτη τους (αν είναι δυνατό).

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να σχεδιάσει ένα από τα διαθέσιμα σχήματα, ώστε να επικαλύπτει μια θέση ερειπίων ή αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες θέσεις ερειπίων στον χάρτη του, πρέπει να σχεδιάσει ένα τετράγωνο 1x1 οπουδήποτε στον χάρτη και να το γεμίσει με οποιοδήποτε είδος εδάφους.



Ενέδρα: Αν μια κάρτα ενέδρας ανοίξει, ελέγξτε την κατεύθυνση του βέλους της κάρτας. Κάθε παίκτης αμέσως δίνει το φύλλο χάρτη του στον γείτονά του προς την κατεύθυνση αυτή.

Κάθε παίκτης σχεδιάζει το εικονιζόμενο σχήμα στον χάρτη του γείτονά του, και έπειτα γεμίζει το σχήμα με το είδος εδάφους τέρατος.

Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να σχεδιάσει το εικονιζόμενο σχήμα στον χάρτη του γείτονά του, πρέπει να σχεδιάσει ένα τετράγωνο 1x1 οπουδήποτε στον χάρτη του γείτονά του και να το γεμίσει με οποιοδήποτε είδος εδάφους.

Έπειτα επιστρέψτε όλα τα φύλλα χαρτών πίσω στους ιδιοκτήτες τους και ξεσκαρτάρετε την κάρτα ενέδρας, επιστρέφοντάς τη στο κουτί.

Σημείωση: Αν μια κάρτα ενέδρας ανοίξει αμέσως μετά από μια κάρτα ερειπίων, η κάρτα ενέδρας επιλύεται άμεσα. Το αποτέλεσμα της κάρτας ερειπίων θα εφαρμοστεί στην επόμενη κάρτα εξερεύνησης που θα ανοίξει.

3. ΦΑΣΗ ΕΛΕΓΧΟΥ

Ελέγξτε για να δείτε αν έφτασε το τέλος της εποχής.

Εξετάστε την τρέχουσα κάρτα ποχής για να βρείτε το **όριο χρόνου**. Για παράδειγμα, η άνοιξη έχει όριο χρόνου οκτώ.



Προσθέστε όλες τις **τιμές χρόνου** των καρτών εξερεύνησης που έχουν αποκαλυφθεί στη στήλη.

- Αν το σύνολο φτάνει ή ξεπερνάει το όριο χρόνου, η τρέχουσα εποχή ολοκληρώνεται. Προχωρήστε αμέσως στο τέλος της εποχής.
- Αν το σύνολο είναι μικρότερο από το όριο χρόνου, η τρέχουσα εποχή συνεχίζεται. Προχωρήστε στη Φάση Εξερεύνησης.

Τέλος της Εποχής

Στο τέλος κάθε εποχής, οι παίκτες αξιολογούνται, κερδίζοντας αστέρια φήμης με βάση το πόσο καλά ακολούθησαν τα διατάγματα της βασιλίσσας.

ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ ΤΩΝ ΔΙΑΤΑΓΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΒΑΣΙΛΙΣΣΑΣ

Εξετάστε την τρέχουσα κάρτα εποχής για να δείτε ποιές δύο κάρτες σκοραρίσματος αξιολογούνται. Για παράδειγμα, την άνοιξη, αξιολογούνται οι κάρτες κάτω από τα διατάγματα Α και Β.



- Κάθε παίκτης αξιολογεί τον δικό του χάρτη καθορίζοντας πόσα αστέρια φήμης κέρδισε για κάθε μια από τις **δύο κάρτες σκοραρίσματος** που αξιολογούνται την τρέχουσα εποχή, γράφοντας τους δύο αριθμούς στα κατάλληλα πλαίσια.
(Δείτε τις σελίδες 10-11 για λεπτομέρειες σχετικά με τις κάρτες σκοραρίσματος.)
- Κάθε παίκτης κερδίζει ένα αστέρι φήμης για **κάθε γεμισμένη θέση νομίματος** στον μετρητή νομισμάτων του, γράφοντας τον αριθμό αυτό στο κατάλληλο πλαίσιο.
- Κάθε παίκτης χάνει ένα αστέρι φήμης για **κάθε κενή θέση γειτονικά σε θέση τέρατος** στον χάρτη του, γράφοντας τον αριθμό αυτό στο κατάλληλο πλαίσιο.
(Αν μια κενή θέση είναι γειτονικά σε πολλαπλές θέσεις τεράτων, ο παίκτης εξακολουθεί να χάνει μόνο ένα αστέρι φήμης για τη θέση αυτή.)

Αν η τρέχουσα εποχή είναι ο χειμώνας, το παιχνίδι τελειώνει. Προχωρήστε στο τέλος του παιχνιδιού. Αλλιώς, προετοιμάστε την επόμενη εποχή.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΠΟΧΗ

Ξεκαρτάρετε την πρώτη κάρτα της στοίβας εποχών, επιστρέφοντάς τη στο κουτί. Έτσι, θα αποκαλυφθεί η επόμενη κάρτα εποχής της στοίβας.

Ανακατέψτε ξανά την τράπουλα εξερεύνησης, συμπεριλαμβανομένων των καρτών εξερεύνησης που αποκαλύφθηκαν την εποχή αυτή. Έπειτα, πάρτε την πρώτη κάρτα της τράπουλας ενέδρας και ανακατέψτε την μέσα στην τράπουλα εξερεύνησης, χωρίς να την αποκαλύψετε.

Σημείωση: Αν μια κάρτα ενέδρας δεν έχει αποκαλυφθεί από την τράπουλα εξερεύνησης σε μια εποχή, παραμένει στην τράπουλα εξερεύνησης και για την επόμενη εποχή, και μια επιπλέον κάρτα ενέδρας προστίθεται! Με τον τρόπο αυτό, μπορεί να υπάρχουν πολλές κάρτες ενέδρας στην τράπουλα εξερεύνησης σε επόμενες εποχές.

Τέλος του Παιχνιδιού

Αφού ολοκληρωθεί ο χειμώνας και οι παίκτες έχουν αξιολογηθεί για τέταρτη φορά, το παιχνίδι τελειώνει.

Κάθε παίκτης αθροίζει τα αστέρια φήμης που έχει κερδίσει στη διάρκεια των τεσσάρων εποχών, γράφοντας το τελικό αποτέλεσμα στο φύλλο χάρτη του. Ο παίκτης με τα περισσότερα αστέρια φήμης είναι ο νικητής!

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο ισόπαλος παίκτης που έχασε τα λιγότερα αστέρια φήμης λόγω τεράτων στη διάρκεια των τεσσάρων εποχών είναι ο νικητής. Σε επιπλέον ισοπαλία, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες μοιράζονται τη νίκη.

Κάρτες Σκοραρίσματος

Στο σκοράρισμα, να θυμάστε τους εξής γενικούς κανόνες:

- Οι θέσεις με κοινή πλευρά μεταξύ τους είναι γειτονικές. Οι θέσεις που ακουμπάνε μόνο διαγωνίως μεταξύ τους δεν είναι γειτονικές.
- Μια ομάδα συνδεδεμένων θέσεων με το ίδιο είδος εδάφους είναι ένα σύμπλεγμα. Τα συμπλέγματα μπορεί να αποτελούνται από οποιονδήποτε αριθμό θέσεων (ακόμη και μόνο μια).
- Οι θέσεις τεράτων, οι θέσεις βουνών και οι θέσεις ερημιάς υπολογίζονται σαν καλυμμένες θέσεις. Μόνο οι καλυμμένες θέσεις ερειπίων υπολογίζονται σαν καλυμμένες θέσεις.



Δάσος Προστασίας: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση δάσους γειτονικά στην άκρη του χάρτη.

Δρυίδες έχουν φυτέψει τους κερύκωνες αυτούς κορμούς για να μας υπαρμιδέσουν από όσα υπάρχει νερά από τον ορίζοντα.



Φυλάκιο στα Δέντρα: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση δάσους που έχει και στις τέσσερις γύρω πλευρές του γεμάτες θέσεις ή το άκρο του χάρτη.

Πέρα από εκεί που βλέπει το μάτι, ένα μακριά και από τον χαλάμο ουρανού, κάθε μοναχικός οδηγεί μέσα από αγκυρατικούς δάμους και ύψιστες εκτές.



Πρασινάδες: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε γραμμή και στήλη με τουλάχιστον μια θέση δάσους. Η ίδια θέση δάσους μπορεί να σκοράρει τόσο σε γραμμή όσο και σε στήλη.

Έχει χαρτογραφίσει ερήμους. Είναι ευκολότερο να ελέγχει τα δάση, και ένα ευχάριστο να κινεί διαλέγματα στη σκιά.



Δάσος στους Πρόποδες: Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε θέση βουνου που συνδέεται με άλλη θέση βουνου μέσω ενός συμπλέγματος θέσεων δάσους.

Τα βουνά είναι ξεκάθαρα σημάδια, και υψώθη σε μια απείραστη θάλασσα από δέντρα. Έστος του χαρτογράφου όμως είναι να σημειώσει κάθε κρυμμένο μονοπάτι μέσα σε αυτά τα βάλια.



Λίμνη Κανάλι: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση νερού γειτονικά σε τουλάχιστον μια θέση χωραφιού. Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση χωραφιού γειτονικά σε τουλάχιστον μια θέση νερού.

Τα μοναχικά του έχουν δημιουργηθεί με χρηματοστά βότανα διαχωρίζουν τα χωράφια κάθε οικογένειας, δίνοντας μια άφραση νότα μέσα στη σκιά του μεροκάματου.



Η Χρυσή Σιταποθήκη: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση νερού γειτονικά σε μια θέση ερειπίων. Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε θέση χωραφιού σε θέση ερειπίων.

Ιστορίες λένε ότι αρκετά χρόνια πριν το μέρος αυτό μεταρρίσε να δρέψει στέκληρη στη αυτοκρατορία. Πλέον, είματα δεν φυτρίνουν στην άμμο του κενώτου ούταν στα ερείπια.



Κουλάδα των Μάγων: Κερδίζετε δύο αστέρια φήμης για κάθε θέση νερού γειτονικά σε μια θέση βουνού. Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση χωραφιού γειτονικά σε μια θέση βουνού.

Ο μάγο εισέλεση στη κουλτά αυτή υδαί υπροσεκτικά, ώστε να είναι κρυμμένα από τους υπεργούς, αλλά ταυτόχρονα αρκετά ζώνη για να μεταρρίσει να γου με εμάρια.



Παράκτια Επέκταση: Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε συμπλέγμα θέσεων χωραφιού που δεν είναι γειτονικά σε θέση νερού ή στην άκρη του χάρτη. Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε συμπλέγμα θέσεων νερού που δεν είναι γειτονικά σε θέση χωραφιού ή στην άκρη του χάρτη.

Ένας υπραγματικός χαρτογράφος ζυμρίει πως να κρημνοποιήσει έναν δεσάδο τόσο στο βράχο όσο και ούταν σε μια εχέδια. Δεν μεταρρίσει να σαματίσει να εχέδαίεσε αλλά και μόνο εισέλεδή φρέσκα στην άκρη της στερίας.



Κωμόπολη: Κερδίζετε έξι αστέρια φήμης για κάθε σύμπλεγμα των έξι ή περισσότερων θέσεων χωριού.

Εσπείρε να υπάρξουν τουλάχιστον έξι θέσεις στο σύμπλεγμα για να το σημειώσω στον χάρτη, ώστε η βασίλισσα να να στείλει ένα διάταγμα ή έναν φοροεισπράκτορα.



Χρυσοφόρες Πεδιές: Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε σύμπλεγμα θέσεων χωριού που βρίσκεται γειτονικά σε τρία ή περισσότερα διαφορετικά είδη εδάφους.

Πολλά χρόνια πριν είμαστε μια χώρα περιουλιάνοι. Όταν όμως ο λαός έθεσε τις ρίζες του το έκανε ισολίσσαρά, κοντά σε όλα είχε ανάγκη.



Πρωτεύουσα: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε θέση χωριού στο μεγαλύτερο σύμπλεγμα θέσεων χωριού που δεν βρίσκεται γειτονικά σε θέση βουνού.

Στη φηλιά αυτή της δουλοδικίας όπου οι αντεχνίες ακόμα ακολουθούν ισαύραχτες κενότες, η βασίλισσα θα δαλίσει το δηλητήριο τους ή θα ηγηθεί μέσα από τις στάχτες.



Οχυρωματική Πύλη: Κερδίζετε δύο αστέρια φήμης για κάθε θέση χωριού του δεύτερου μεγαλύτερου συμπλέγματος θέσεων χωριού.

Τείχη από παλιούς εκτείνονται στα μονοπάτια μεταξύ των χωριών, και οι κάτοικοι τρέφουν να ισοστασιάζουν ο ένας τον άλλο όταν ειδοτρέφουν οι άχρες φυλές.



Σύνορα: Κερδίζετε έξι αστέρια φήμης για κάθε ολοκληρωμένη γραμμή ή στήλη, με γεμάτες όλες τις θέσεις της.

Κάποτε βρίσκονται ωέρα από το άκρο του χάρτη, αλλά τώρα ολόκληρο είναι σωστά τοποθετημένες μέσα σε αυτόν. Κάποια μέρα η ενομένη ανιστοσύνη μας θα ξεκινήσει από εδώ.



Ο Παλιός Δρόμος: Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε ολοκληρωμένη διαγώνια γραμμή γεμάτων θέσεων που αγγίζει το αριστερό και το κάτω άκρο του χάρτη.

Τι είναι ένα τρομερό, οι ανήνες εργασιές του χρειάστη και για να κατασκευαστούν τα ιθακότερνα αυτά μονοπάτια ή η ακρίβεια με την οποία έχουν γίνει ίσα;



Χαμένη Βαρονεία: Κερδίζετε τρία αστέρια φήμης για κάθε θέση κατά μήκος μιας πλευράς του μεγαλύτερου τετραγώνου γεμάτων θέσεων.

Οι γραμμές στον χάρτη μπορεί και να μην δείχνουν σαφή απείωση των άχρων αυτών ανεξάρτητων λαών...



Τα Καζάνια: Κερδίζετε ένα αστέρι φήμης για κάθε κενή θέση περικυκλωμένη και από τις τέσσερις πλευρές της από γεμάτες θέσεις στα άκρα του χάρτη.

Για ζέμενες ζούσαν στις τριχίρην ιερνοχές, αλλά κανένας δεν τομπαίσε να εξερευνηθεί τα μεγάλα ανοίγματα στο έδαφος.

Ατομικό Παιχνίδι

Ξεκινάτε σαν ο μοναδικός χαρτογράφος που εξερευνείτε το Βασίλειο του Nalos. Στο ατομικό παιχνίδι, προσπαθείτε να κερδίσετε έναν σημαντικό τίτλο από τη Βασίλισσα Gimnax στο τέλος του ταξιδιού σας! Η πορεία του παιχνιδιού έχει τις εξής αλλαγές:

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Δεν γράφετε τίτλο στο φύλλο χάρτη σας. Εδώ θα καταγράψετε τον τίτλο που θα σας απονεμίσει η Βασίλισσα Gimnax στο τέλος του παιχνιδιού.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΙΣ ΕΝΕΔΡΕΣ

Όταν ανοίξετε μια κάρτα ενέδρας, εξετάστε το πλέγμα στην πάνω δεξιά γωνία της κάρτας για να δείτε ποιά γωνία του χάρτη δείχνει.



Στο φύλλο χάρτη σας, ξεκινάτε από τη γωνία που ορίζει η κάρτα ενέδρας, και συνεχίζετε κατά μήκος του χάρτη προς την κατεύθυνση που ορίζει το βέλος, προσπαθώντας να σχεδιάσετε το σχήμα τέρατος χωρίς να το στρέψετε ή να το γυρίσετε.

Αν δεν μπορείτε να σχεδιάσετε το σχήμα τέρατος οπουδήποτε κατά μήκος του χάρτη, μετακινήστε μια θέση από το άκρο και προσπαθήστε ξανά, ξεκινώντας από την ίδια γωνία και συνεχίζοντας προς την ίδια κατεύθυνση.

Επαναλάβετε τη διαδικασία αυτή, μετακινούμενοι κατά μια θέση πιο μακριά από το άκρο του χάρτη κάθε φορά, εκτός κι αν μπορείτε να σχεδιάσετε το σχήμα τέρατος ή να είστε σίγουροι ότι δεν μπορείτε να το σχεδιάσετε σε καμία περίπτωση. Αν το σχήμα δεν μπορεί τελικά να σχεδιαστεί, αγνοήστε την κάρτα ενέδρας.

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Αφού υπολογίσετε το σκορ σας, προσθέστε όλους τους αριθμούς στις κάτω γωνίες των τεσσάρων καρτών σκοραρίσματος στο παιχνίδι.

Έπειτα, αφαιρέστε το αποτέλεσμα αυτό από το σκορ σας για να βρείτε την κατάταξή σας.

Η Βασίλισσα Gimnax σας απονέμει έναν τίτλο με βάση την υψηλότερη κατάταξη που φτάσατε ή προσπεράσατε.

30+	Θρυλικός Χαρτογράφος
20	Δάσκαλος των Χαρτών
10	Ταξιδευτής Τοπογράφος
0	Βοηθός Παρατηρητής
-5	Ερασιτέχνης Εκτιμητής
-10	Απρεπής Βοηθός
-20	Παράξενος Σκιτισσογράφος
-30	Άσχετος Κονδυλοφόρος