KARTOGRAFOVÉ

HRDINOVÉ

Pravidla hry

Úvod

Výprava do Západních zemí je pro každého kartografa poctou, která ho potká nejvýše jedenkrát za život.

Doba je však zlá a zemi sužuje válka. Setkání s dragulskými silami, odhodlanými překazit plány královny Gimnaxy na rozšíření království na západ, je tak nevyhnutelné.

Naštěstí má Nalos statečné hrdiny, kteří povstali, aby svoji zemi bránili. Zaznamenejte jejich skutky a zajistěte si svoje místo v historii Nalosu.

O hře

Ve hře ***Kartografové: Hrdinové*** se hráči budou snažit v průběhu čtyř ročních období získat co nejvíce bodů pověsti.

Každé roční období budou hráči zakreslovat do svých map nová území, čímž se budou snažit plnit královniny výnosy.

Hráč s nejvíce body pověsti na konci zimy bude vyhlášen vítězem.

Tvůrci hry

Autor: John Brieger a Jordy Adan

Vývoj: Keith Matejka

Ilustrace: Lucas Ribeiro a Davey Baker

Grafická úprava: Luis Francisco

© 2020 Thunderworks Games LLC. Všechna práva vyhrazena.

Překlad do češtiny: Vladimír Smolík

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Martin Hrabálek, Kamil Smola, Jan Březina, Michal Požárek

© 2021 REXhry. **www.rexhry.cz**

Královsky se baute!

Komponenty

100 MAPOVÝCH LISTŮ
(oboustranných)

4 TUŽKY

4 KARTY VÝNOSŮ

16 BODOVACÍCH KARET

11 KARET PRŮZKUMU

4 KARTY ROČNÍCH OBDOBÍ

4 KARTY HRDINŮ

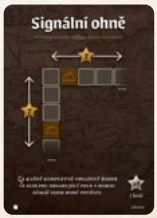
4 KARTY PŘEPADENÍ

Příprava hry

1. Každému hráči dejte jeden prázdný **mapový list** a dohodněte se, jestli použijete stranu s **divočinou** (C), nebo s **pustinou** (D).
2. Každému hráči dejte tužku. Pokud hrají více než čtyři hráči, budete potřebovat tužky navíc.
3. Každý hráč napíše na mapový list **jméno svého kartografa** a může přidat také titul a nakreslit svůj erb.

4. **Karty výnosů** položte vedle sebe do řady v abecedním pořadí.
5. **Bodovací karty** rozdělte do čtyř balíčků podle zadních stran a každý zvlášť zamíchejte. Poté z každého balíčku vezměte jednu kartu a náhodně položte jednu pod každou kartu výnosu, lícem vzhůru.

Při vaší první hře doporučujeme, abyste použili následující bodovací karty v tomto pořadí: ***Bludná houština*** *(výnos A),* ***Gnómská vesnice*** *(výnos B),* ***Vodníkův ráj*** *(výnos C) a* ***Signální ohně*** *(výnos D).*



6. **Karty ročních období** seřaďte od jara do zimy lícem vzhůru. Horní kartou tak bude **jaro**.
7. Vytvořte **balíček přepadení** tak, že zamícháte všechny čtyři **karty přepadení** lícem dolů. Takto vytvořený balíček prozatím položte stranou.
8. Vytvořte **balíček hrdinů** tak, že zamícháte všechny čtyři **karty hrdinů** lícem dolů. Takto vytvořený balíček prozatím položte stranou.
9. Vytvořte **balíček průzkumu** tak, že zamícháte karty průzkumu lícem dolů. Vezměte skrytě horní kartu z balíčku přepadení a horní kartu z balíčku hrdinů a zamíchejte je do balíčku průzkumu. Takto vytvořený balíček položte vedle balíčku karet ročních období.
10. Hra může začít.

Přehled kola

Hra je rozdělena do čtyř **ročních období**. Každé roční období je složeno z několika **tahů** a každý tah má **tři fáze – fázi průzkumu**, **fázi zakreslení** a **fázi kontroly**. Na konci každého ročního období hráči získají **body pověsti**.

1. FÁZE PRŮZKUMU

Odhalte lícem vzhůru vrchní kartu z **balíčku průzkumu** a položte ji tak, aby ji všichni hráči dobře viděli. Další karty průzkumu dávejte na sebe tak, aby stále byla vidět časová hodnota všech již vyložených karet.

2. FÁZE ZAKRESLENÍ

Každý z hráčů si vybere jeden z **typů terénu** a jeden z **tvarů** na odhalené kartě průzkumu. Poté si vybraný tvar a terén zakreslí do své mapy.

Typy terénů

Lesy

Vesnice

Farmy

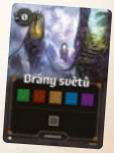
Voda

Nestvůry

Hrdinové

Hory

Poznámka: Na většině karet průzkumu jsou jeden nebo dva typy terénů a jeden nebo dva tvary. Karta *Brány světů* je výjimkou.



ZAKRESLOVÁNÍ TVARŮ

- Vybraný tvar nesmí překrývat obsazená pole ani přesahovat přes okraj mapy (hory a pustina jsou také obsazená pole).
- Vybraný tvar může překrývat zříceniny. Zříceniny nemají žádný efekt, pokud hráči nekombinují hry *Kartografové: Hrdinové* a *Kartografové*.
- Vybraný tvar může být libovolně otočen a/nebo převrácen.
- Vybraný tvar nemusí sousedit s dříve zakreslenými tvary. Hráč jej může zakreslit kamkoli, kde to není pravidly zakázáno.
- Pokud hráč nemůže podle pravidel zakreslit žádný z nabízených tvarů, musí namísto toho zakreslit čtverec 1 × 1 kdekoli na své mapě a vyplnit jej vybraným terénem (*kromě hor*).

ZÍSKÁVÁNÍ MINCÍ

- Každé pole s horami sousedí s dalšími čtyřmi poli. Pokud se hráči podaří vyplnit všechna sousední pole, zaškrtne si další minci na počítadle mincí.
- U některých tvarů je také mince. Pokud si hráč vybere takový tvar, zaškrtne si další minci na počítadle mincí.
- Počet mincí je omezen. Jestliže si hráč zaškrtne všechny mince na svém počítadle, další již nezískává.

VYHODNOCOVÁNÍ PŘEPADENÍ

Pokud odhalíte kartu přepadení, podívejte se na směr šipky. V uvedeném směru podá každý hráč svůj mapový list sousednímu hráči.

Poté každý hráč zakreslí do sousedovy mapy uvedený tvar a vyplní ho nestvůrami a uvedeným písmenem.

Pokud hráč nemůže zakreslit uvedený tvar do sousedovy mapy, musí namísto toho kamkoli do mapy zakreslit čtverec 1 × 1 a vyplnit ho nestvůrami. V takovém případě nepřidává písmeno označující konkrétní nestvůru.

Poté všichni hráči vrátí mapy majitelům. Kartu přepadení vraťte zpátky do krabice.

VYHODNOCOVÁNÍ HRDINŮ

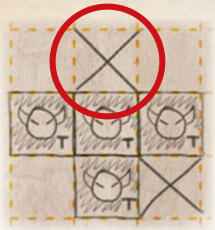
Pokud odhalíte kartu hrdiny, každý hráč si zakreslí čtverec 1 × 1 kdekoli na své mapě a poté jej vyplní symbolem hrdiny.

Každý hráč poté označí hvězdičkou pole v dosahu hrdinova útoku (v závislosti na tvaru uvedeném na kartě). Útok může překrývat zaplněná pole a může přesahovat mimo mapu.

Hrdinové mohou zabíjet nestvůry dvěma způsoby: Po zakreslení hrdiny jsou zabity všechny nestvůry na polích v dosahu hrdinova útoku. Po zbytek hry jsou také zabity všechny nestvůry zakreslené v dosahu hrdinova útoku.

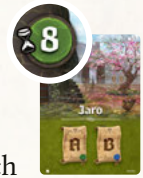
Poté vraťte kartu hrdiny zpátky do krabice.

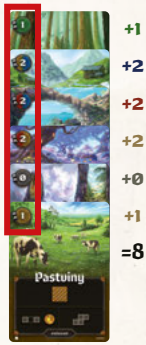
Ničení polí



Některá pole na mapách hráčů mohou být zničena. Zničené pole hráči označí velkým křížkem přes celé pole. Zničená pole se počítají jako zaplněná, ale nejsou zaplněna žádným z terénů. Je-li zničeno pole s hrdinou, jeho útok zůstává aktivní.

3. Fáze kontroly





Zkontrolujte, zda neskončilo roční období.

Podívejte se na **časový limit** na kartě ročního období (například jaro má časový limit 8).

Sečtěte **hodnoty** na všech odhalených kartách průzkumu.

- Pokud je součet hodnot na odhalených kartách průzkumu roven časovému limitu na kartě ročního období nebo jej převyšuje, je toto období u konce. Ihned přejděte ke konci ročního období.
- Pokud je součet hodnot na odhalených kartách průzkumu nižší než časový limit na kartě ročního období, pokračujte další fází průzkumu.

Konec ročního období

Na konci každého ročního období budou hráči ohodnoceni body pověsti podle toho, jak se jim podařilo splnit královniny výnosy.

Bodování královniných výnosů

Podívejte se na kartu aktuálního ročního období, abyste zjistili, které bodovací karty budou vyhodnoceny. Na jaře tak vyhodnotíte karty položené pod výnosy A a B.

- Každý hráč podle svojí mapy určí, kolik bodů slávy získá na základě **obou vyhodnocovaných karet**. Získané body si zapíše do patřičné tabulky. *(Více o bodování najdete na stranách 11–13.)*
- Každý hráč získá jeden bod za **každou zaškrtnutou minci** na svém počítadle mincí. Získané body si zapíše do patřičné tabulky.
- Každý hráč ztratí jeden bod pověsti za **každé prázdné pole sousedící s nestvůrami**. Konečné číslo si zapíše do patřičné tabulky.

Poznámka 1: Pokud prázdné pole sousedí s více nestvůrami, stále se počítá jako ztráta jednoho bodu pověsti.

Poznámka 2: Prázdná pole vedle zabitých nestvůr se nepočítají.

Některé karty přepadení mají trvalý efekt, který se vyhodnocuje po bodování každého ročního období. Je-li taková karta odhalena, vyhodnoťte nyní její efekt. Je-li takových karet více, vyhodnoťte je v pořadí, v jakém byly odhaleny.

Pokud je aktuálním ročním obdobím zima, je hra u konce, přejděte na ***Konec hry***. V opačném případě pokračujte ***Přípravou na další roční období***.

Příprava na další roční období

Odložte vrchní kartu z balíčku ročních období do krabice. Tím se odhalí následující karta ročního období.

Znovu zamíchejte balíček karet průzkumu se všemi odhalenými kartami průzkumu. Poté vezměte horní kartu z balíčku přepadení a balíčku hrdinů a zamíchejte je do balíčku průzkumu.

Poznámka: Pokud v minulém ročním období nebyla odhalena karta přepadení nebo hrdiny, zůstane v balíčku karet průzkumu i pro příští roční období, a navíc se do balíčku přidá nová karta přepadení a hrdiny. Je tedy možné, že v balíčku průzkumu bude v dalších obdobích více karet přepadení nebo hrdinů.

Konec hry

Jakmile **skončí zima** a hráči si zapíšou body počtvrté, hra **končí**.

Hráči si sečtou body získané během všech čtyř ročních období a výsledek zapíší do svého mapového listu. Hráč s nejvíce body pověsti vítězí.

V případě shody zvítězí hráč, který kvůli nestvůrám ztratil méně bodů. Pokud i v tomto případě dojde ke shodě, zvítězí všichni hráči s nejvyšším bodovým výsledkem.

Bodovací karty

Při bodování mějte na paměti následující pravidla:

- Za sousední se považují všechna pole, která spolu sdílejí stranu. Pole, která leží na diagonále, spolu nesousedí.
- Sousední pole se stejným terénem se nazývají území. Území může mít jakýkoli počet polí *(i jedno)*.
- Pole s nestvůrami, horami a pustinou (**i zničená pole**) se počítají jako obsazená pole. Pole se zříceninou se počítá jako obsazené pouze tehdy, je-li vyplněno terénem.

Bludná houština: Získáš dva body pověsti za každé pole s lesem v nejdelším souvislém sloupci polí s lesem.

Všechny větve tohoto podrostu jako by ukazovaly na Brizoor Waal, očekávaje návrat Azemy.

Hustý les: Získáš šest bodů pověsti za každé území polí s lesem, které nesousedí s polem s vesnicí.

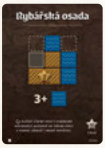
Těmito hustými lesy se potloukají temné postavy. Nelze s jistotou říci, zda se jedná o duchy nebo o stromy samotné.

Ukrytá mýtina: Získáš dva body pověsti za každé pole s lesem sousedící ze všech čtyř stran s poli s lesem nebo okrajem mapy.

Na tenkém proutku na sluncem zalité mýtině uzrálo jablko. Přestože jsem hladověl, neodvážil jsem se toto kouzelné ovoce utrhnout.

Ospalé údolí: Získáš čtyři body pověsti za každý řádek s více než dvěma poli s lesem.

Tato úrodná půda dává život ovocným stromům mnoha odrůd. Ani šlechta v Sabeku nejí tak dobře, jako jsem se dnes najedl já.



Rybářská osada: Získáš sedm bodů pověsti za každé území polí s farmou sousedící alespoň se třemi poli s vodou.

V úrodných mělčinách se daří zelenině i obilí a voda je plná ryb a korýšů. Guláš podávaný v místním hostinci je prostě jedinečný.

Vodníkův ráj: Získáš čtyři body pověsti za každé pole s vodou sousedící s alespoň dvěma poli s farmou.

Místní obyvatelé tvrdí, že na dně rybníka žije jakási podivná bytost. Prý se zde každé jaro ztrácí dobytek a občas i nějaký čeledín.

Vodní kanál: Získáš pět bodů pověsti za každé pole s horou propojené skrze území s vodou s polem s farmou.

Po řece se dá plavit do hor obilí a zpátky do údolí kámen. Dá se tím slušně vydělat. Pokud vám tedy dragulové nepotopí loď.

Vepřín: Získáš pět bodů pověsti za každý sloupec obsahující stejné množství polí s vodou i s farmou. Ve sloupci musí být alespoň jedno pole od obou typů.

Setkal jsem se s několika půlčíky, kteří začali v těchto bažinách chovat vepře. Tvrdí, že díky mokřadovým travinám mají tu nejlepší slaninu pod sluncem.

Elfí klášter: Získáš sedm bodů pověsti za každé území polí s vesnicí, obsahující řadu nebo sloupec čtyř polí s vesnicí.

Místní elfové mají zvláštní způsoby. Ráno jsem vstal a zjistil jsem, že mám batoh plný cvrčků. A do bot mi někdo nasypal červy. Asi Keštórovi vyznavači.

Loupežnické doupě: Vyber si jedno území polí s vesnicí. Získáš jeden bod pověsti za každé prázdné pole sousedící s tímto územím.

Zde, v těchto neprobádaných končinách, žije pestrá směsice ničemů a vyvrhelů. Jejich živobytím jsou krádeže a nájezdy na dragulské vesnice.

Gnómská vesnice: Získáš šest bodů pověsti za každé území polí s vesnicí obsahující oblast polí v útvaru 2 × 2 pole s vesnicí.

Ach, to bylo tak hezké být opět mezi svými, kteří jsou všude, v ulicích i u stolu, a kde všechny věci mají tu správnou velikost.

Kočovnická osada: Vyber si jedno území polí s vesnicí. Získáš jeden bod za každý řádek a sloupec, ve kterém tato oblast leží.

Podél bývalých královských obchodních cest se Severem stojí teď spousta povozů, které přišly o svá kola a staly se z nich domy.

Signální ohně: Získáš sedm bodů pověsti za každý zcela obsazený řádek nebo sloupec obsahující pole s horou.

Kdykoli se země ocitne v nesnázích, zaplanou na vrcholcích hor ohně. A tak jsou všichni hrdinové Nalosu povoláni k obraně své vlasti.

Hranice: Získáš deset bodů pověsti za každý zcela obsazený sloupec s lichým číslem.

Hranice naší země už nemusí určovat jen řeky a hory. Se správným měřicím nástrojem dokážu vytyčit rovnou linii přes celý Vorkheim.

Rozmanitá krajina: Získáš čtyři body pověsti za každý řádek obsahující nejméně pět různých typů polí.

Ať se cesta klikatí a kopce se zvedají, jak chtějí, můj věrný stříbrný kompas mi vždy ukáže cestu.

Posvátné obrazce: Získáš čtyři body pověsti za každé území tří prázdných polí sousedící ze všech stran s obsazenými poli nebo okrajem mapy.

I kartograf je občas spoután závazkem silnějším, než je zeměměřičská gilda. A to je vše, co o těchto vynechaných místech řeknu.

Kombinování her

Hru *Kartografové: Hrdinové* můžete zkombinovat se hrou *Kartografové*. Při kombinování obou her postupujte podle následujících pravidel:

Bodovací karty: Můžete použít libovolnou kombinaci karet z různých her, vždy však musíte použít jednu od každého typu.

Karty hrdinů: Karty hrdinů můžete použít při hře s libovolnou sadou karet průzkumu. Pokud je použijete, počítá se terén s hrdiny jako libovolný terén pro bodovací karty.

Karty průzkumu: Vyberte si sadu z jedné hry, nepokoušejte se je smíchat dohromady ani nevytvářejte vlastní kombinace.

Karty přepadení: Použijte čtyři libovolné karty přepadení z jakékoli hry. Stále budete v každém ročním období přidávat do balíčku průzkumu pouze jednu kartu přepadení.

Karty ročních období: Vyberte si libovolnou sadu karet ročních období. Jediný rozdíl je rozdílný časový limit na kartě léto.

Karty zřícenin: Ať už používáte libovolnou sadu karet průzkumu, vždy použijte karty zřícenin. Jestliže je ihned po kartě zříceniny odhalena karta hrdiny, ihned ji vyhodnoťte a efekt zříceniny použijte na následující odhalenou kartu.

Mapové listy: Všichni hráči musí použít stejné mapové listy. Ty mohou být z kterékoli verze hry *Kartografové*.

Pravidla pro jednoho hráče

Vydej se prozkoumat Západní země na vlastní pěst. Ve hře jednoho hráče budeš usilovat o prestižní titul od královny Gimnaxy. Hra probíhá s následujícími změnami:

Změny v přípravě hry

Na mapový list nezapisuj svůj titul, ten získáš od královny až na konci hry.

Změny při přepadení

Když odhalíš kartu přepadení, podívej se na pravý horní roh karty, kde je symbol ukazující jeden z rohů mapy.

Do své mapy si zakresli tvar uvedený na kartě přepadení tak, že začneš kreslit v uvedeném rohu a budeš pokračovat podél okraje ve směru šipek na kartě. Takto bys měl nakreslit celý tvar z karty přepadení, aniž bys jej otáčel nebo převracel.

Pokud neexistuje způsob, jak podle pravidel tvar zakreslit podél okraje mapy, začni kreslit jedno pole od okraje a pokus se tvar zakreslit podle postupu v předchozím odstavci.

Takto postupuj, dokud nebudeš schopen podle pravidel zakreslit uvedený tvar do své mapy. Pokud neexistuje způsob, jak tvar do mapy zakreslit, kartu přepadení ignoruj.

Změny při bodování

Jakmile sečteš získané body pověsti, sečti čísla v pravých dolních rozích čtyř bodovacích karet ve hře, výsledek odečti od získaných bodů pověsti.

Výsledné číslo určí, jaký titul z tohoto seznamu ti královna Gimnaxa přidělí.

30+	Věhlasný kartograf
20	Zkušený kreslíř map
10	Vyučený geodet
0	Začínající topograf
–5	Snaživý dělník
–10	Nešikovný pomocník
–20	Neschopný patlal
–30	Nosič inkoustu

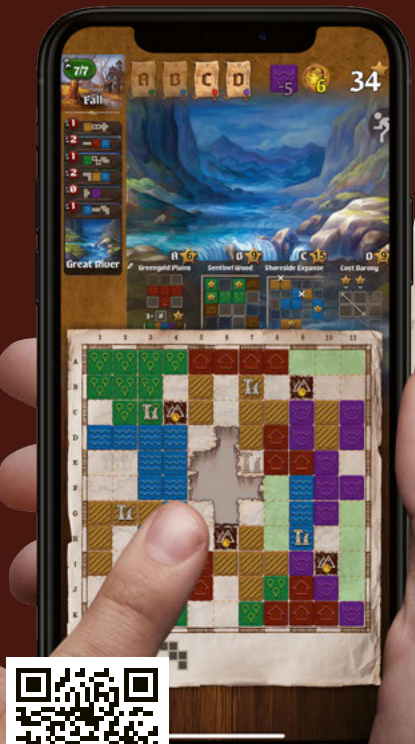
Nauč se hrát hru

KARTOGRAFOVÉ

na svém mobilním zařízení

Download on the App Store

GET IT ON Google Play



nebo na počítači

Pro více informací naskenuj QR kód.

www.happymeeple.com