

Настольная игра Джона Бригера и Жорди Адана

# КАРТОГРАФЫ ГЕРОИ



Правила игры

# Введение

Прошло немного времени после освоения северных территорий Налоса, и взор её величества королевы Гимнаке обратился на запад. Такая экспедиция – это та честь, что выпадает королевскому картографу лишь раз в жизни.

Однако западные земли населены воинственными драгулами, которые готовы помешать её планам. К счастью, храбрые герои встали на защиту Налоса – нанесите на карты места их победоносных сражений и оставьте свой след в истории.

# Об игре

В игре «**Картографы**» участники стараются набрать как можно больше звёзд репутации по результатам четырёх игровых сезонов.

Каждый сезон игроки рисуют фигуры на своих планшетах, а в конце сезона получают звёзды репутации за выполнение указов королевы.

Игрок, набравший больше всех звёзд репутации к концу четвёртого сезона, объявляется победителем!



# Состав игры

1 альбом картографа  
(100 двусторонних листов-планшетов)



4 карты указов



4 карты героев



4 карты сезонов



4 карандаша



Правила игры



11 карт исследования



16 карт подсчёта очков



8 карт засады



4 карты из набора «Картографы: Герои»  
и 4 карты из дополнения «Засада»

# Подготовка к игре

1. Раздайте всем игрокам по чистому листу из альбома картографа. Этот лист называется **планшетом картографа**. Игроки вместе выбирают одну сторону, на которой будут рисовать: Дикие земли (В) или Пустошь (Г).
2. Раздайте всем игрокам по **карандашу**. Если участвуют больше четырёх игроков, вам понадобятся дополнительные карандаши.
3. Каждый игрок записывает своё **имя** в поле «Картограф» в верхней части своего планшета. При желании игрок также может придумать себе титул и нарисовать семейный герб.



4. Выложите в ряд в центре стола 4 **карты указов**, так чтобы они располагались в алфавитном порядке (А, Б, В, Г).
5. Разложите **карты подсчёта очков** по рубашкам на 4 стопки. Перемешайте их по отдельности и случайным образом возьмите по одной карте из каждой стопки. Перемешайте взятые 4 карты и случайным образом положите по одной ниже каждой карты указа лицевой стороной вверх. Остальные карты подсчёта очков уберите в коробку.

Если это ваша первая партия в «Картографы: Герои», мы рекомендуем использовать карты для подсчёта очков в следующем порядке:  
 «Чаща фавнов» (указ А), «Поселение гномов» (указ Б),  
 «Пруды Улема» (указ В), «Владения дварфов» (указ Г).





6. Сложите в стопку 4 **карты сезонов** лицевой стороной вверх в следующем порядке (снизу вверх): «Зима», «Осень», «Лето», «Весна». Таким образом, первым сезоном в игре всегда будет весна (верхняя карта), а последним — зима (нижняя карта).
7. Перемешайте 4 **карты засады** и сложите их в стопку лицевой стороной вниз (вы можете выбрать любые 4 карты вне зависимости, входят ли они в набор «Картографы: Герои» или в дополнение «Засада»). Отложите верхнюю карту, не глядя на её лицевую сторону, а оставшуюся часть стопки уберите в сторону — в следующий раз она пригодится только при подготовке к новому сезону.
8. Перемешайте 4 **карты героев**, сложите их в стопку лицевой стороной вниз и уберите её в сторону. Отложите верхнюю карту, не глядя на её лицевую сторону, а оставшуюся часть стопки уберите в сторону — в следующий раз она пригодится только при подготовке к новому сезону.
9. Сложите в стопку все **карты исследования** лицевой стороной вниз. Добавьте к ним отложенные карты засады и героя, не глядя на их лицевые стороны, и перемешайте всю стопку. Положите получившуюся колоду исследования рядом со стопкой карт сезонов.

Теперь можно начать игру!

# Ход игры

Игра длится 4 игровых периода — **сезона**. Каждый сезон разыгрывается в течение нескольких **раундов**, а каждый раунд состоит из 3 **фаз**: исследование, картография и проверка конца сезона. В конце каждого сезона игроки получают звёзды репутации (★).

## 1. ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Откройте верхнюю карту колоды исследования и положите её в центр стола так, чтобы она была видна всем игрокам. Если это не первая карта сезона, положите её с небольшим сдвигом поверх предыдущей открытой карты таким образом, чтобы оставались видны все показатели времени в левом верхнем углу каждой карты.

## 2. ФАЗА КАРТОГРАФИИ

Все игроки одновременно и независимо друг от друга выбирают одну из **фигур** и один из **типов местности**, указанных на открытой карте исследования. Затем каждый из них рисует карандашом выбранную фигуру в центральном поле своего планшета картографа. Это поле называется **картой владений**.

- Выбранная фигура не может перекрывать уже заполненные клетки, а также выходить за края карты владений. **Заполненными** клетками также считаются уже изображённые на карте владений клетки гор и ущелья (последние встречаются только на стороне Г планшета картографа).
- Клетки руин не считаются заполненными, и на них можно рисовать. Клетки руин не имеют особых свойств, если только вы не совмещаете игру «Картографы: Герои» с базовой игрой «Картографы». Если вы совмещаете эти игры, разыгрывайте карты руин по правилам базовых «Картографов».
- Перед тем как нарисовать выбранную фигуру, игрок при необходимости может её повернуть и/или зеркально отобразить.
- Игрок не обязан рисовать выбранную фигуру так, чтобы она примыкала к нарисованным ранее фигурам.
- Если игрок не может с соблюдением всех правил нарисовать ни одну из фигур, указанных на открытой карте исследования, он должен вместо этого в любом месте своей карты владений нарисовать фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполнить её рисунком **любого** типа местности (кроме гор).



## Получение монет



- На каждой клетке горы изображена монета. Как только клетка гор будет окружена со всех сторон заполненными клетками (все 4 примыкающие к ней клетки окажутся заполненными), игрок закрашивает следующий по порядку символ монеты на своём счётчике монет.

**Примечание:** клетки, имеющие общую сторону, считаются **примыкающими** друг к другу.

- Рядом с одной из фигур на карте исследования может быть указан символ монеты. Выбрав такую фигуру, игрок закрашивает следующий по порядку символ монеты на своём счётчике монет.
- Счётчик монет ограничен. Если игрок закрашивает все символы монет на своём счётчике, он больше не может получить монеты.



**Примечание:** игрок не закрашивает символ монеты, если не может нарисовать фигуру, указанную рядом с символом монеты, или если какой-либо эффект позволяет нарисовать вместо неё другую фигуру.

## Типы местности



*Лес*



*Поселение*



*Поля*



*Водоём*



*Монстры*



*Герои*



*Горы*

На большинстве карт исследования изображены один или два доступных типа местности и одна или две доступных фигуры. «Врата Кетры» являются исключением из этого правила.

**Примечание:** горы являются особым типом местности, которым изначально заполнены некоторые клетки на картах владений. Игроки не могут заполнять свои фигуры рисунком гор, даже если какой-либо эффект позволяет им заполнить фигуру рисунком любого типа местности.



## Засада



Если открывается карта засады, каждый игрок немедленно передаёт свой планшет картографа игроку слева или справа в зависимости от того, какое направление указано стрелками на карте засады (по часовой или против часовой стрелки).

Затем каждый игрок рисует на переданной ему карте владений фигуру, указанную на карте засады, и заполняет её клетками рисунком монстров.

Если игрок не может с соблюдением всех правил нарисовать указанную фигуру, он должен вместо этого в любом месте этой карты владений нарисовать фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполнить её рисунком монстров. После этого игроки возвращают владельцам их планшеты картографа. Если на карте засады указан эффект, действующий в течение всего сезона или сбрасываемый после подсчёта очков в конце каждого сезона, положите её рядом с картами указов. В противном случае уберите её в коробку.

*Карты засады из дополнения «Засада» играют по тем же правилам, что и карты засады из наборов «Картографы» и «Картографы: Герои».*

## Герои



Если открывается карта героя, каждый игрок рисует в любом месте своей карты владений фигуру, состоящую из 1 клетки, и заполняет её рисунком героя.

Каждый игрок затем отмечает **клетки атаки** (☀), начиная от клетки героя, как изображено на карте героя. Клетки атаки могут перекрывать заполненные клетки и заходить за край карты. Пустые клетки атаки **не считаются заполненными**.

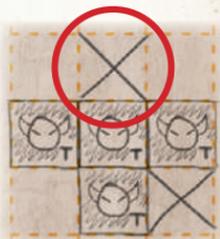
Герои нужны для того, чтобы уничтожать монстров. После того как игроки нарисовали клетку героя на своей карте владений, все клетки с монстрами на клетках атаки героя немедленно уничтожаются. С этого момента и до конца игры все клетки с монстрами (но не других типов местности), которые будут нарисованы на клетках атаки героя, также немедленно уничтожаются.



После этого уберите открытую карту героя в коробку.

## Уничтожение клеток

Эффекты некоторых карт позволяют вам уничтожать клетки на вашей или чужой карте владений. Уничтожая клетку, перечеркните её крест-накрест. Уничтоженные клетки **считаются заполненными**, но у них нет типа местности. При уничтожении клетки героя эффект его клеток атаки сохраняется.



### 3. ФАЗА ПРОВЕРКИ КОНЦА СЕЗОНА

Проверьте, не закончился ли текущий сезон.

В левом верхнем углу карты каждого сезона указана его **продолжительность**. Например, продолжительность весны равна 8.

Сложите **показатели времени**, указанные в левом верхнем углу всех открытых карт исследования.

- Если получившаяся сумма больше или равна продолжительности сезона, то текущий сезон завершается. Выполните действия, указанные в разделе «Конец сезона».
- Если получившаяся сумма меньше продолжительности сезона, текущий сезон продолжается. Переходите к фазе исследования нового раунда.



## Конец сезона

В конце каждого сезона игроки получают ★ за выполнение указов королевы.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ

На каждой карте сезона указано, какие две карты подсчёта очков будут использоваться в конце этого сезона. Например, в конце весны игроки получают ★ за выполнение условий карт подсчёта очков, находящихся под картами указов А и Б.



- Каждый игрок просматривает свой планшет картографа и подсчитывает, сколько ★ он получает за каждую из **двух карт подсчёта очков**, используемых в этом сезоне. Полученные ★ он записывает в соответствующие поля в нижней части планшета картографа (все карты подсчёта очков описаны на стр. 11–13).
- Каждый игрок получает ★ за **каждый закрашенный символ монеты** в счётчике монет на своём планшете картографа (независимо от того, в каком сезоне этот символ был закрашен). Это значение он также записывает в соответствующее поле в нижней части своего планшета.
- Каждый игрок теряет ★ за **каждую незаполненную клетку, примыкающую к клетке монстров на его карте владений**. Это значение он также записывает в соответствующее поле.

**Примечание:** если незаполненная клетка одновременно примыкает к нескольким клеткам монстров, игрок всё равно теряет только ★ за эту клетку. Если эта клетка монстра была уничтожена, вы не теряете очки за примыкающие к ней незаполненные клетки (если только они не примыкают к другим клеткам монстров).

У некоторых карт засад есть эффекты, применяемые после подсчёта очков за каждый сезон. Если такие карты были раскрыты в ходе этого сезона, примените их эффекты сейчас. Если таких карт засад несколько, примените их эффекты один за другим в порядке, в котором эти карты были раскрыты.

Если завершился четвёртый сезон (зима), игра заканчивается — переходите к разделу «Конец игры». В противном случае выполните подготовку к следующему сезону.

## ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ СЕЗОНУ

Уберите в коробку верхнюю карту стопки карт сезонов. При этом открывается карта следующего сезона.

Верните в колоду исследования все карты исследования, открытые в завершившемся сезоне. Добавьте к ним верхнюю карту стопки засады и верхнюю карту стопки героя, не глядя на их лицевые стороны, и перемешайте всю колоду.

**Примечание:** если в завершившемся сезоне карта засады или героя не была открыта, она остаётся в колоде исследования и при этом всё равно добавляются новые карты. Таким образом, в колоде исследования может оказаться сразу несколько карт засады и героев. За один сезон может быть открыто и разыграно больше одной карты засады и/или героя.

## Конец игры

Как только все игроки подсчитают полученные ★ за четвёртый сезон (зима), игра заканчивается и начинается финальный подсчёт очков.

Каждый игрок складывает ★, полученные им в каждом сезоне, и записывает результат в символ герба в правом нижнем углу своего планшета картографа. Игрок, набравший больше всех ★, объявляется победителем!

В случае ничьей побеждает претендент, суммарно потерявший меньше всех ★ из-за клеток монстров за все 4 сезона. Если ничья сохраняется, побеждают все претенденты.

## Карты подсчёта очков

При подсчёте ★ используйте описанные ниже правила.

- **Примыкающими** друг к другу клетками считаются клетки, у которых есть одна общая сторона. Клетки, которые касаются друг друга только углами, не считаются примыкающими (клетки никогда не примыкают друг к другу по диагонали).
- **Областью** считается группа примыкающих друг к другу клеток с одним типом местности. Область может состоять из любого количества клеток, даже из одной.

- **Заполненными** клетками считаются клетки, нарисованные игроком (включая клетки монстров и героев), клетки гор и клетки ущелья (на стороне Г планшета картографа). Клетка руин считается незаполненной, пока игрок не нарисует поверх неё клетку, заполненную рисунком любого типа местности.
- **Соединёнными** клетками считаются клетки, каждая из которых примыкает к одной и той же области.



### Чаща фавнов

Получите ★ за каждую клетку леса в самой большой фигуре из клеток леса, все клетки которой расположены вертикально.

*Ветви в этой чаще тянутся на север к Бризор Ваалу, словно бы желая возвращения Аземы.*



### Глубоколесье

Получите ★ за каждую область из 5 или более клеток леса, не примыкающую к клеткам поселения.

*В этих тёмных лесах бродят бестелесные порождения тени. Не знаю даже, духи ли это или же сами деревья.*



### Сердце дубравы

Получите ★ за каждую клетку леса, окружённую с четырёх сторон клетками леса или краями карты владений.

*На деревце, едва доходящем мне до пояса, наливаются соками одинокое яблоко. И хотя меня мучит голод, я не дерзнул сорвать этот замарованный плод.*



### Сонная долина

Получите ★ за каждый ряд из 3 или более клеток леса (необязательно идущие подряд).

*Плодородные земли питают все произрастающие здесь растения, и те благодарно плодятся. Даже члены королевской семьи в Саббе так хорошо не едят, как я сегодня.*



### Клейланд

Получите за каждую область из клеток полей, примыкающую к трём или более клеткам водоёмов.

*Затопленные поля Крейльланда знамениты не только зерном, но и пресноводной рыбой — отсюда и появилась вкуснейшая крейльлевская нахлёдка.*



### Пруды Улема

Получите за каждую клетку водоёма, примыкающую к двум или более клеткам полей.

*Говорят, что на дне этих прудов спят странные создания. Коровы и безрассудные датчакки пропадали здесь каждую весну.*



### Могильные хребты

Получите за каждую клетку горы, соединённую хотя бы с одной клеткой полей областью из клеток водоёма.

*На перевозке зерна на вершины и камней в долину можно неплохо заработать. Если драгулы не потопят твою посудину.*



### Йорекбург

Получите за каждый столбец, в котором поровну клеток поля и водоёма (но не меньше чем 1 клетка каждого из этих типов).

*На этих болотах стоят фермы отважных полурасликов: на тиграх болотных взрастить можно свиней, вкус мяса которых превзойдёт всякие ожидания.*



### Монастырь Трейло

Получите за каждую область из клеток поселений, в которой есть 4 клетки поселений, расположенные в линию (горизонтально или вертикально).

*Троснувшись, я обнаружил, что моя котенка полна сверчков, а в обуви — черви. Думается мне, я попал к служителям Кештор.*



### Анклав

Выберите область из клеток поселений и получите за каждую пустую клетку, примыкающую к этой области.

*В пустошах, которые не нанесены на карты, обитают изгои, живущие лишь добротами и налётами на драгульские фермы.*



## Поселение гномов

Получите ★ за каждую область из клеток поселений, в которой есть квадрат из 4 клеток поселений.

*Ах, как рад я оказаться в поселениях моего народа – кто ещё все вещи правильного размера делает?*



## Караван-сарай

Выберите 1 область из клеток поселений и получите ★ за каждый ряд и столбец, в котором есть хотя бы 1 клетка этой области. Одна и та же клетка может быть учтена одновременно и для ряда, и для столбца.

*Вдоль бывших северных торговых путей столят повозки без колёс, ставшие кем-то жилищем.*



## Владения дварфов

Получите ★ за каждый ряд или столбец, который полностью состоит из заполненных клеток и в котором есть хотя бы 1 клетка горы.

*Огонь палакает на каждой вершине, когда в низинах неспокойно. Так герои Налоса призывают встать на защиту этих земель.*



## Силосные башни

Получите ★ за каждый столбец с нечётным номером, полностью состоящий из заполненных клеток.

*Пред нами больше нет преград – мой теодалил поможет моему перу прочертить безопасный маршрут даже через Вэркейский перевал.*



## Железные холмы

Получите ★ за каждый ряд, в котором есть клетки пяти или более разных типов местности (необязательно идущие подряд).

*Скело бы извилист и крут ни был путь, мой верный серебрянный компас всегда укажет мне дорогу домой.*



## Звёздные пустоты

Получите ★ за каждую область ровно из трёх пустых клеток, окружённую со всех сторон заполненными клетками или краями карты владений.

*Картограф порой подчиняется приказам, исходящим от куда более высоких инстанций, нежели гильдии. И большего вы от меня не добьётесь.*

## Совмещение игр

Игру «Картографы: Герои» можно совместить с базовой игрой «Картографы». При совмещении компонентов из двух игр применяются следующие правила:

**Планшеты картографов:** у всех игроков должны быть одинаковые планшеты. Вы можете выбирать планшеты из любой игры серии.

**Карты сезонов:** используйте любой из наборов карт сезонов, но только один. Единственным отличием между наборами является показатель времени для лета.

**Карты исследования:** используйте любой из наборов карт исследования, но только один. Использовать оба набора сразу или замешивать их в одну колоду нельзя.

**Карты руин:** добавьте карты руин из набора игры «Картографы» в колоду исследования вне зависимости от того, какой набор карт исследования вы используете. Если вы раскрыли карту героя сразу после карты руин, карта героя разыгрывается по обычным правилам. Карта руин применяется к следующей раскрытой карте исследования.

**Карты засад:** выберите любые 4 карты из входящих в состав игр «Картографы», «Картографы: Герои» и дополнения «Засада». Помните, что в каждом сезоне в колоду исследования всё так же добавляется только 1 карта засады.

**Карты героев:** вы можете добавить карты героев вне зависимости от того, какой набор вы используете. Если вы решили играть с картами героев, клетки героев считаются клетками с типом местности при подсчёте очков по типам местности.

**Карты подсчёта очков:** выберите любые 4 карты из входящих в состав игр «Картографы» и «Картографы: Герои». В одной партии используйте по одной карте подсчёта очков каждого типа.

## Режим одиночной игры

*Вы можете отправиться исследовать королевство Налос в одиночку, а в конце вашего путешествия королева Гилнакс удостоит вас почётным (или не очень) титулом. Всё в ваших руках!*

В режиме одиночной игры действуют обычные правила, но с некоторыми изменениями, описанными ниже.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Оставьте пустым поле «Титул» на вашем планшете картографа. Вы впишете в это поле титул, которым вас наградит королева в конце игры.

## ЗАСАДЫ

В правом верхнем углу каждой карты засады изображена сетка, в которой выделен один из четырёх квадратов. Она обозначает угол вашей карты владений, в котором должна быть нарисована указанная фигура.



Когда откроется карта засады, нарисуйте в указанном углу требуемую фигуру. Если вы не можете нарисовать фигуру в этом месте, попытайтесь нарисовать её со сдвигом на 1 клетку в направлении, заданном круговыми стрелками на карте засады (по часовой или против часовой стрелки). Таким образом продолжайте сдвигать фигуру, пока не сможете нарисовать её с соблюдением всех правил. **При этом в одиночном режиме фигуру монстров запрещено поворачивать и зеркально отображать.**

Если вы осмотрели весь периметр карты владений и не смогли нарисовать фигуру вдоль её края, вернитесь в исходный угол и попытайтесь нарисовать эту фигуру со сдвигом в 1 клетку по диагонали в сторону центра карты владений. Если и это невозможно, вновь сдвигайте фигуру в направлении, заданном круговыми стрелками, пока не сможете нарисовать её.

Повторяйте эту последовательность действий (сдвиг по диагонали, затем сдвиг по направлению круговых стрелок), пока не сможете нарисовать фигуру или не убедитесь в том, что её невозможно нарисовать с соблюдением всех правил. Если фигуру невозможно нарисовать, уберите эту карту засады в коробку без применения эффекта.

**Примечание:** если вам удалось заполнить всю карту владений раньше, чем закончился четвёртый сезон, игра немедленно завершается — переходите к подсчёту очков.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Посчитав общую сумму полученных , вычтите из неё сумму значений, указанных в правых нижних углах четырёх участвующих в игре карт подсчёта очков (в символе серебряной звезды с подписью «1 игрок»). Получившееся значение — это ваш окончательный счёт.

Теперь королева Гимнакс присваивает вам новый титул! Найдите в таблице титул, соответствующий вашему итоговому счёту, и впишите его в поле «Титул» на вашем планшете картографа.

Итоговый счёт	Титул
30 и больше	Легендарный картограф
20... 29	Искусный мастер
10... 19	Способный подмастерье
0... 9	Прилежный ученик
-5... -1	Непугёвый помощник
-10... -6	Рассеянный дилетант
-20... -11	Криворукий чертёжник
-30... -21	Растратчик чернил

# Создатели игры

**Авторы игры:** Жорди Адан и Джон Бригер

**Развитие игры:** Кит Матейка

**Художники:** Лукаш Рибейру и Деви Бейкер

**Дизайнер:** Луиш Франсиску

**Автор художественного текста:** Джеймс Райан

**Редактор:** Дастин Шварц



© 2021 Thunderworks Games LLC.  
All Rights Reserved.

# Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова

**Переводчик:** Евгения Некрасова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

*Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)*

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**



Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru)  
или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).