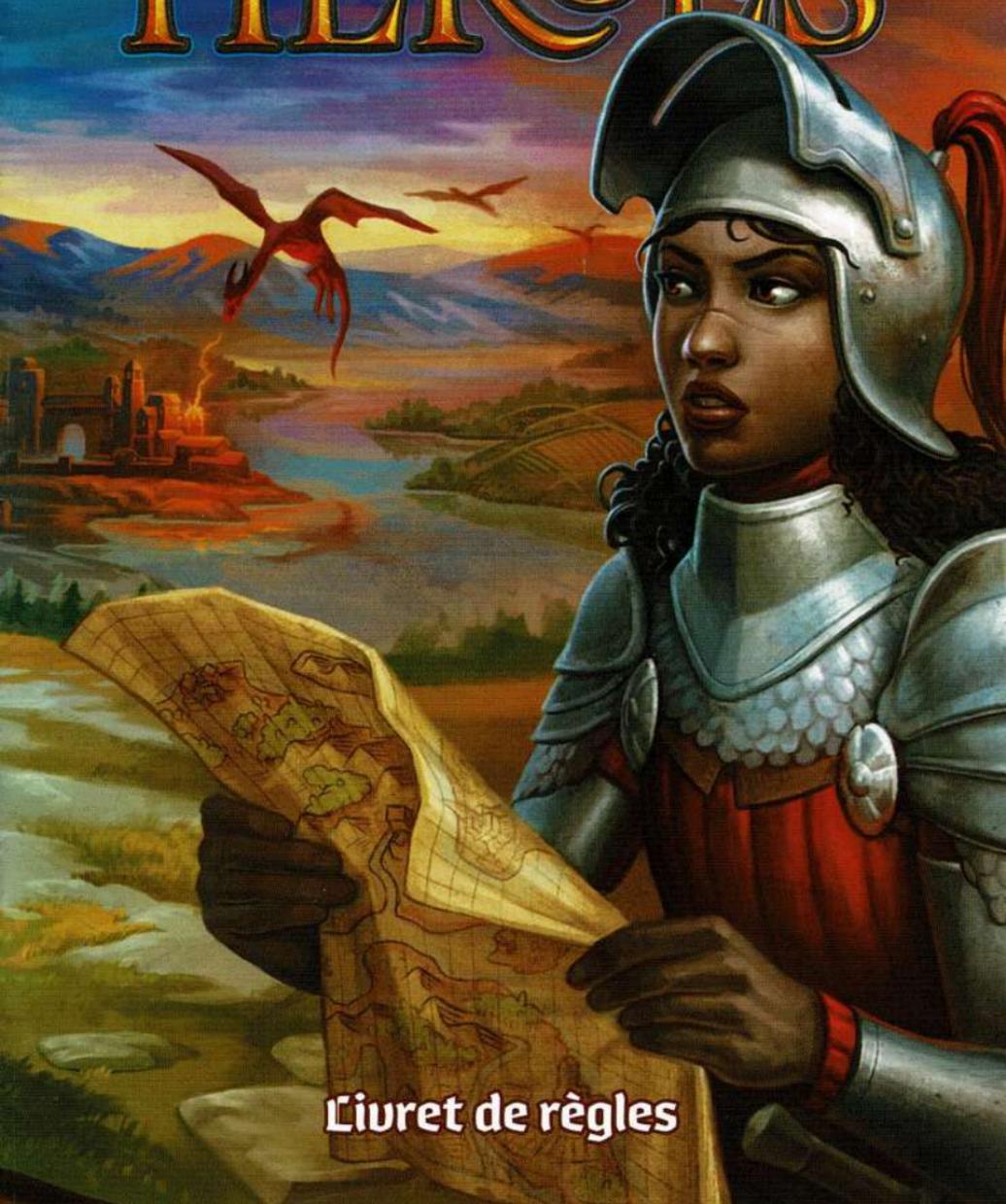


CARTOGRAPHERS

HEROES



Liuret de règles

Introduction

Une expédition dans les Terres Occidentales est un honneur rare, de ceux qui n'arrivent qu'une fois dans la vie d'un cartographe royal.

Mais nous vivons une époque dangereuse. La guerre ravage les terres et vous êtes certain que votre route croisera celle des forces des Draguls. Ils sont particulièrement hostiles aux plans d'expansion vers l'ouest de la Reine Gimnax.

Heureusement, de braves héros se sont levés pour défendre Nalos. Profitez de leurs exploits pour suivre les décrets de la reine et garantir à votre nom une place dans l'Histoire.

Aperçu

Dans **Cartographers Heroes**, les joueurs s'affrontent afin de cumuler le plus d'étoiles de réputation à l'issue des quatre saisons.

Chaque saison, les joueurs dessinent chacun sur leur parchemin et améliorent leur réputation en suivant les décrets de la reine avant que la saison ne soit terminée.

Le joueur ayant cumulé le plus d'étoiles de réputation à la fin de l'hiver remporte la partie.

Crédits

Auteurs : John Brieger et Jordy Adan

Développeur : Keith Matejka

Illustrateurs : Lucas Ribeiro et Davey Baker

Graphiste : Luis Francisco

Lexicologue : James Ryan

Éditeur : Dustin Schwartz

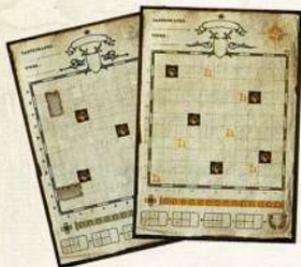
Traduction française : MeepleRules.fr

Retrouvez toutes les informations et aides de jeu sur www.thunderworksgames.com

© 2021 Thunderworks Games LLC. © 2021 Intrafin pour la version française. Tous droits réservés.

Matériel en

100 PARCHEMINS
(recto verso)



4 CRAYONS



4 CARTES DÉCRET



16 CARTES DÉCOMPTE



11 CARTES EXPLORATION



4 CARTES SAISON



4 CARTES HÉROS



4 CARTES EMBUSCADE



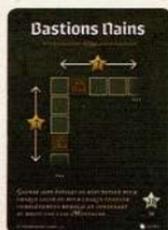
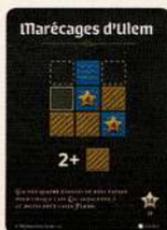
Mise en place

1. Donnez une fiche **Parchemin** vierge à chaque joueur.
Les joueurs choisissent tous ensemble s'ils utilisent la face Terres Sauvages (C) ou la face Terres Désolées (D).
2. Chaque joueur prend un **crayon**. Vous pouvez jouer à plus de quatre joueurs, à condition de trouver un crayon pour chacun.
3. Chaque joueur inscrit son **nom** de cartographe en haut de son parchemin, et y appose éventuellement un titre, une devise familiale et un blason.



4. Alignez, face visible et dans l'ordre alphabétique, les quatre **cartes Décret** (*décret A, décret B, etc.*) au centre de la table.
5. Séparez les **cartes Décompte** en quatre piles, en fonction de leur dos. Mélangez chaque pile séparément, piochez une carte de chaque pile et placez-en une aléatoirement sous chaque carte Décret, face visible. Rangez les cartes Décompte restantes dans la boîte.

Si vous jouez à Cartographers Heroes pour la première fois, nous vous recommandons d'utiliser les cartes Décompte suivantes dans cet ordre : Bosquet du Faune (Décret A), Colonie de Gnomes (Décret B), Marécages d'Ulem (Décret C), Bastions Nains (Décret D).



6. Constituez une pile, face visible, avec les quatre **cartes Saison**, dans l'ordre des saisons (*printemps au-dessus, puis été, automne et enfin hiver*). La carte Printemps doit être visible au sommet de la pile.
7. Mélangez les **cartes Embuscade** et placez-les en une pile, face cachée, sur l'un des côtés de la zone de jeu.
8. Mélangez les **cartes Héros** et placez-les en une pile, face cachée, sur l'un des côtés de la zone de jeu.
9. Mélangez les **cartes Exploration** et faites-en une pile, face cachée. Piochez la première carte des piles Embuscade et Héros, sans les révéler, et mélangez-les dans la pile Exploration. Enfin, placez la pile Exploration à côté de la pile de cartes Saison.
10. Vous êtes prêts à partir à l'aventure !



Déroulement de la partie *es*

Une partie dure quatre **saisons**. Chaque saison se décompose en plusieurs **tours**, comportant chacun trois **phases** : la phase d'Exploration, la phase d'Esquisse 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 de la pile Exploration et placez-la, face visible, au centre de la table. Cette carte est visible de tous les joueurs. Ajoutez-la à la colonne des cartes Exploration déjà mises en jeu lors des tours précédents, en prenant soin de laisser apparente la valeur temporelle de chacune.

2. PHASE D'ESQUISSE

Tous en même temps, les joueurs choisissent individuellement l'un des **types de terrains** et l'une des **formes indiquées** sur la carte Exploration révélée : ils dessinent sur leur parchemin la forme choisie et la remplissent avec le motif correspondant au terrain choisi.

Types de Terrain *es*



Forêt



Village



Ferme



Lac



Monstre



Héros



Montagne

Remarque : La plupart des cartes Exploration proposent de choisir parmi deux types de terrains et deux types de formes. Les Portes de Kethra en sont une exception.



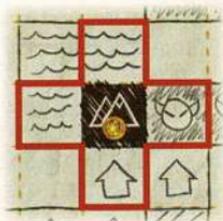
DESSINER DES FORMES

- La forme choisie ne peut pas recouvrir, même partiellement, des cases déjà remplies, ni dépasser des bords du parchemin. Les cases Montagne et Terres Désolées sont des cases remplies.
- La forme choisie peut recouvrir des cases Ruines vides. Les Ruines n'ont aucun effet sauf si vous combinez *Cartographers Heroes* avec *Cartographers*.
- La forme choisie peut être pivotée et/ou retournée librement avant d'être dessinée sur le parchemin.
- La forme choisie peut être dessinée partout où cela est autorisé. Elle ne doit pas obligatoirement être dessinée adjacente à une autre forme précédemment dessinée sur le parchemin.
- Si un joueur ne peut dessiner aucune des formes proposées en respectant ces règles, il doit dessiner à la place, n'importe où sur son parchemin, une unique case dans laquelle il dessine le motif de son choix (à l'exception d'une Montagne).



GAGNER DES PIÈCES

- Chaque case Montagne possède une pièce. Si un joueur entoure une case Montagne en remplissant les quatre cases qui lui sont adjacentes, il remplit le symbole Pièce suivant de sa piste Pièces.
- Certaines formes contiennent également une pièce. Si un joueur choisit une forme contenant une pièce, il remplit le symbole Pièce suivant de sa piste Pièces.
- La piste Pièces est limitée. Si un joueur remplit tous les symboles Pièce de sa piste, il ignore toutes les pièces supplémentaires qu'il devrait gagner.



RÉSOLUTION DES EMBUSCADES

Si une carte Embuscade est révélée, vérifiez la direction des flèches sur la carte : sens horaire ou antihoraire.

Chaque joueur passe immédiatement son parchemin à son voisin dans cette direction.

Chaque joueur dessine la forme du monstre indiquée sur le parchemin que son voisin vient de lui transmettre, la remplit avec le motif Monstre et inscrit les initiales du monstre dans le coin de chaque case ainsi dessinée.

Si un joueur ne trouve pas d'emplacement valide sur le parchemin de son voisin pour dessiner la forme indiquée, il doit dessiner, à la place, n'importe où sur le parchemin, une unique case contenant le motif Monstre (mais sans écrire les initiales du monstre).

Chaque joueur rend ensuite le parchemin à son propriétaire. Conservez la carte Embuscade à portée de main pour vous souvenir de son effet permanent.



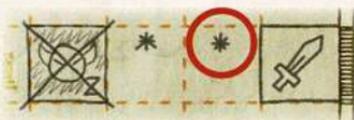
RÉSOLUTION DES HÉROS

Lorsqu'une carte Héros est révélée, chaque joueur remplit une unique case de son parchemin avec le type de terrain du Héros.

Chaque joueur dessine ensuite une marque sur les cases indiquées par le schéma d'attaque du héros (à partir de la case du héros). Les schémas d'attaque peuvent recouvrir des cases déjà remplies ainsi que le bord du parchemin.

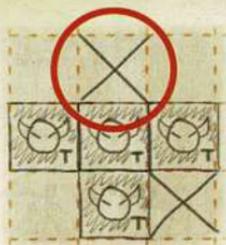
Les héros détruisent les monstres de deux façons : lorsqu'un héros est dessiné, tous les monstres se trouvant dans les cases marquées de son schéma d'attaque sont immédiatement détruits. Pour le reste de la partie, toutes les cases Monstre dessinées sur n'importe quelle case du schéma d'attaque d'un héros sont également détruites.

Une fois que tous les joueurs ont terminé, rangez la carte Héros dans la boîte.



DÉTRUIRE DES CASES

Certaines cases du parchemin d'un joueur peuvent être détruites. Lorsqu'une case est détruite, barrez-la d'un grand « X ». Les cases détruites sont considérées comme des cases remplies, mais sans type de terrain. Si une case Héros est détruite, le **schéma d'attaque de ce héros reste actif**.



3. PHASE DE VÉRIFICATION

Vérifiez tout d'abord si la fin de saison se produit. Pour cela, consultez la **limite temporelle** (sablier) de la saison actuelle. Par exemple, le printemps a une limite de huit sabliers.

Additionnez les **valeurs temporelles** de toutes les cartes Exploration révélées dans la colonne.

- Si le total égale ou dépasse la limite de temps, la saison actuelle s'achève. Passez immédiatement à la fin de saison.
- Si le total est inférieur à la limite de temps, la saison actuelle se poursuit. Commencez une nouvelle phase d'Exploration.



Fin de saison *es*

À la fin de chaque saison, les joueurs sont évalués et gagnent des étoiles de réputation en fonction de leur observance des décrets de la reine.

DÉCOMPTE DES DÉCRETS DE LA REINE

Consultez la carte Saison actuelle afin de déterminer les deux cartes Décompte à évaluer. Par exemple, au printemps, évaluez les cartes Décompte présentes sous les décrets A et B.



- Chaque joueur évalue son propre parchemin pour déterminer le nombre d'étoiles de réputation qu'il reçoit pour chacune des **deux cartes Décompte** évaluées cette saison. Inscrivez ces valeurs dans les cases correspondantes (*voir pages 11-13 pour plus de détails sur les cartes Décompte*).
- Chaque joueur reçoit une étoile de réputation pour chaque **symbole Pièce rempli** (et non dépensé) sur sa piste Pièces et inscrit cette valeur dans la case correspondante.
- Chaque joueur perd une étoile de réputation pour **chaque case vierge adjacente à une case Monstre** sur son parchemin et inscrit cette valeur dans la case correspondante.
 - **Remarque** : Si une case vierge est adjacente à plusieurs cases Monstre, le joueur ne perd qu'une seule étoile de réputation pour cette case.
 - **Remarque** : Les cases vierges adjacentes à des cases Monstre détruites ne sont pas comptabilisées.

Certaines cartes Embuscade ont un effet permanent qui est résolu après le décompte de chaque saison. Si l'une d'elles est révélée, résolvez-la maintenant. S'il y a plusieurs cartes Embuscade avec de tels effets, résolvez-les l'une après l'autre dans l'ordre dans lequel elles ont été révélées.

Si la saison actuelle est l'hiver, la partie s'achève. Procédez alors à la fin de partie. Dans le cas contraire, préparez la nouvelle saison.

PRÉPARER LA PROCHAINE SAISON

Défaussez la première **carte de la pile Saison** et rangez-la dans la boîte : cela révèle la prochaine carte Saison.

Rassemblez toutes les **cartes Exploration** révélées cette saison et mélangez-les avec la pile Exploration pour former une nouvelle pile. Prenez la première carte des piles Embuscade et Héros, sans les consulter, et mélangez-les dans la pile Exploration.

Remarque : Si aucune carte Embuscade ou Héros dans la pile Exploration n'a été révélée lors de la dernière saison, elles restent dans la pile Exploration de la prochaine saison et de nouvelles cartes sont ajoutées. Il est ainsi possible d'avoir plusieurs cartes Embuscade ou Héros dans la pile Exploration pour les saisons à venir !

Fin de partie

Une fois l'hiver terminé, et lorsque tous les joueurs ont été évalués pour la quatrième fois, la partie est terminée.

Chaque joueur totalise les étoiles de réputation qu'il a obtenues tout au long des quatre saisons et inscrit son score final sur son parchemin. Le joueur ayant la réputation finale la plus élevée est promu Cartographe Royal et remporte la partie !

En cas d'égalité pour la première place, le joueur ex aequo qui a perdu le moins de réputation à cause des monstres tout au long des quatre saisons est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo partagent la victoire.

Cartes Décompte

Lors du décompte des points, appliquez les règles suivantes :

- Les cases qui partagent un même côté sont considérées comme adjacentes. Les cases en diagonale l'une de l'autre (n'ayant qu'un coin en commun) ne sont pas considérées comme adjacentes.
- Un groupe de cases adjacentes partageant toutes un même type de terrain est appelé une région. Les régions peuvent être constituées de n'importe quel nombre de cases (*voire n'être constituées que d'une seule case*).
- Toutes les cases représentant un terrain comptent comme des cases remplies (*même si elles sont détruites*). Les cases Montagne et Terres Désolées comptent toutes comme des cases remplies. Les schémas d'attaque et les cases Ruines ne comptent pas comme des cases remplies sauf si elles ont été remplies par ailleurs.



Bosquet du Faune : Gagnez deux étoiles de réputation pour chaque case Forêt dans la plus longue colonne ininterrompue de cases Forêt.

Les branches de ce bosquet pointent toutes vers le nord, en direction de Brizoor Waal, comme si elles aussi attendaient depuis toujours le retour d'Azema.



Bois Profond : Gagnez six étoiles de réputation pour chaque région d'au moins cinq cases Forêt qui n'est adjacente à aucune case Village.

De mystérieuses créatures sillonnent ces bois sombres. Je ne peux pas dire avec certitude si ce sont des esprits ou les arbres eux-mêmes.



Cœur de la Forêt : Gagnez deux étoiles de réputation pour chaque case Forêt entourée sur ses quatre côtés par des cases Forêt ou par le bord du parchemin.

Dans une clairière ensoleillée, une pomme a mûri d'un bourgeon juste à hauteur de mes yeux. Bien qu'affamé, je n'ai pas osé cueillir ce fruit enchanté.



Vallée Endormie : Gagnez quatre étoiles de réputation pour chaque ligne contenant au moins trois cases Forêt.

La terre noire donne vie à des arbres fruitiers de toutes sortes. Même la famille royale de Sabek ne mange pas aussi bien que moi aujourd'hui.



Champs de Craylund : Gagnez sept étoiles de réputation pour chaque région de Fermes adjacente à au moins trois cases Lac.

Ces plantations inondées produisent des racines et des céréales, mais fournissent aussi des poissons et autres crustacés. L'auberge de Craylund, située au cœur de ces champs, sert un ragoût qui est à tomber.



Marécages d'Ulem : Gagnez quatre étoiles de réputation pour chaque case Lac adjacente à au moins deux cases Ferme.

Les gens du coin racontent tous que d'étranges créatures sommeillent au fond de ces étangs. Selon eux, des vaches et des fermiers aventureux y disparaissent chaque printemps.



Pics de Mortegriffe : Gagnez cinq étoiles de réputation pour chaque case Montagne connectée à une case Ferme par une région de Lacs.

Vous pouvez gagner confortablement votre vie en transportant du grain vers les montagnes et de la pierre vers la vallée. Enfin, tant que les Draquls ne coulent pas votre bateau.



Bourg Jorek : Gagnez quatre étoiles de réputation pour chaque colonne contenant autant de cases Ferme que de cases Lac. Il doit y en avoir au moins une de chaque.

J'ai rencontré plusieurs Halfelins qui se sont lancés dans l'élevage de porcs dans ces terres marécageuses. Ils m'ont dit que l'herbe des marais ferait le meilleur lard que les Halfelins n'aient jamais goûté.



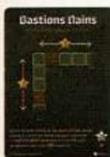
Monastère de Traylo : Gagnez sept étoiles de réputation pour chaque région de Villages contenant quatre cases formant un rectangle plein de 4x1 ou de 1x4.

Les Elfes des environs ont de bien étranges manières. Au réveil, j'ai eu la surprise de trouver mon sac rempli de grillons et mes chaussures pleines de vers. Des adorateurs de Kehstore, à n'en pas douter.



Colonie de Gnomes : Gagnez six étoiles de réputation pour chaque région de Villages contenant quatre cases Village formant un carré plein de 2x2.

Ah, comme j'aime arpenter les villes de mon peuple, où chaque rue et chaque repas est dimensionné comme il se doit et où tout est à la bonne taille.



Bastions Nains : Gagnez sept étoiles de réputation pour chaque ligne ou pour chaque colonne complètement remplie et contenant une case Montagne.

Un feu est allumé au sommet de chaque pic lorsqu'un conflit se prépare dans les terres qu'il surplombe. C'est ainsi que sont convoqués les héros de Nalos lorsqu'ils doivent défendre leurs terres.



Collines Tortueuses : Gagnez quatre étoiles de réputation pour chaque ligne contenant au moins cinq types de terrains différents.

Peu importe les méandres du chemin ou la pente de la colline, ma fidèle boussole d'argent pointe toujours vers mon foyer.



Enclave Extérieure : Choisissez une région de Villages et gagnez une étoile de réputation pour chaque case vide adjacente à cette région.

Là, dans ces terres impossibles à cartographier, réside une bande de parias et de hors-la-loi. Ils subsistent en volant et en pillant les foyers des Draguls.



Caravansérail : Choisissez une région de Villages et gagnez une étoile de réputation pour chaque ligne et pour chaque colonne contenant une case de cette région.

Le long des anciennes routes commerciales reliant le royaume aux terres septentrionales, les chariots perdent leurs roues et deviennent des habitations.



Silos : Gagnez dix étoiles de réputation pour chaque colonne impaire dont toutes les cases sont remplies.

Les rivières et les montagnes n'ont plus à être les frontières de nos terres. Équipé de mon alidade, je peux tracer une ligne droite à travers la chaîne de Vorkheim.



Sceau Étoilé : Gagnez quatre étoiles de réputation pour chaque région d'exactly trois cases vides entourée sur tous ses côtés par des cases remplies ou par le bord du parchemin.

Un cartographe doit parfois rester fidèle à des commandements supérieurs à ceux de la guilde. Et c'est tout ce que je dirai sur ces omissions spécifiques.

Combiner des jeux

Cartographers Heroes peut être combiné avec *Cartographers*. Lorsque vous combinez le contenu des deux jeux, appliquez les règles et précisions suivantes :

Parchemins : Tous les joueurs doivent utiliser les mêmes Parchemins. Ils peuvent provenir de n'importe quelle boîte de *Cartographers*.

Cartes Saison : Choisissez le jeu de cartes Saison que vous souhaitez utiliser. La seule différence entre ces jeux est la limite de temps imposée par l'été.

Cartes Exploration : Choisissez le jeu de cartes Exploration que vous souhaitez utiliser. N'essayez ni de les mélanger ni de les combiner.

Cartes Ruines : Vous devez toujours inclure les cartes Ruines, quel que soit le jeu de cartes Exploration que vous utilisez. Si une carte Héros est révélée immédiatement après une carte Ruines, la carte Héros est résolue normalement. La carte Ruines s'applique à la prochaine carte Exploration révélée.

Cartes Embuscade : Utilisez n'importe quelle combinaison de cartes Embuscade des deux jeux. Une seule carte Embuscade doit être ajoutée à la pile de cartes Exploration lors de chaque saison.

Cartes Héros : Les cartes Héros peuvent être incluses ou non, quel que soit le jeu de cartes Exploration utilisé. Si elles sont incluses, le type de terrain Héros compte comme un type de terrain valide pour toutes les cartes Décompte qui font référence aux types de terrain.

Cartes Décompte : Utilisez n'importe quelles cartes Décompte des deux jeux. Il ne peut y avoir qu'une seule carte de chaque type.



Mode solo

Incarnez un cartographe solitaire explorant les Terres Occidentales. Dans ce mode solo, vous tentez de gagner, au retour de votre voyage, l'un des prestigieux titres octroyés par la Reine Gimnax ! Appliquez pour cela les ajustements suivants :

MODIFICATION DE MISE EN PLACE

N'inscrivez aucun titre sur votre parchemin. C'est ici que vous immortaliserez le titre que la Reine Gimnax vous aura octroyé à la fin de la partie.

MODIFICATION DES EMBUSCADES

Lorsqu'une carte Embuscade est révélée, reportez-vous à la petite grille dans le coin supérieur droit de la carte : elle indique le coin de départ de votre parchemin (carré violet).



Sur votre parchemin, en commençant par le coin de départ indiqué par la carte Embuscade, et en suivant le bord du parchemin dans la direction indiquée par les flèches, essayez de dessiner la forme Monstre sans la faire pivoter ni la retourner.

Si vous ne pouvez pas légalement dessiner la forme Monstre le long du bord de votre parchemin, écartez-vous d'une case du bord et essayez à nouveau, en commençant par le même coin et en conservant la même direction.

Répétez ce processus de décalage d'une case supplémentaire du bord du parchemin jusqu'à ce que vous puissiez légalement dessiner la forme Monstre OU conclure qu'il est légalement impossible de la dessiner. Si la forme ne peut pas être légalement dessinée, ignorez simplement cette carte Embuscade.

MODIFICATION DU DÉCOMPTE DES POINTS

Après avoir calculé votre score, additionnez les valeurs indiquées par l'étoile argentée dans le coin inférieur droit de chacune des quatre cartes Décompte en jeu.

Soustrayez ensuite ce total à votre score avant d'estimer votre niveau de réussite.

La Reine Gimnax vous octroie un titre en fonction du niveau le plus élevé que vous avez atteint ou dépassé :

| | |
|-----|------------------------|
| 30+ | Cartographe Légendaire |
| 20 | Maître Cartographe |
| 10 | Topographe Itinérant |
| 0 | Apprenti Géomètre |
| -5 | Assesseur Amateur |
| -10 | Assistant Incompétent |
| -20 | Gribouilleur Attardé |
| -30 | Buveur d'Encre Patenté |

Apprenez et jouez à CARTOGRAPHERS

sur votre smartphone



Flashez ce QR
Code pour plus
d'informations !

sur votre
ordinateur sur
www.happymeeples.com