

CARTÓGRAFOS

HÉROES



Reglamento

Introducción

La expedición a las Tierras de Occidente es un honor que le llega solo una vez en la vida a un cartógrafo real.

Pero corren tiempos peligrosos. La guerra arrasa la tierra y seguramente encuentres unidades de los Draegul dispuestas a frustrar los planes de expansión de la Reina Gimnax.

Afortunadamente, algunos héroes valientes se aprestan a defender Nalos. ¡Registra sus hazañas mientras cumplís los edictos de la Reina y asegurará tu lugar en la Historia!

Resumen

En **Cartógrafos Héroes**, los jugadores compiten durante cuatro estaciones para ser el cartógrafo real con más estrellas de reputación.

En cada estación, los jugadores dibujan en sus mapas y ganan estrellas de reputación cumpliendo los edictos de la Reina.

El jugador con más estrellas de reputación al final del invierno, ¡gana!

Créditos

Diseño del Juego: John Brieger y Jordy Adan

Desarrollador: Keith Matejka

Ilustradores: Lucas Ribeiro y Davey Baker

Traducción: Santiago Szulman

Diseñador Gráfico: Luis Francisco

Redactor: James Ryan

Editor: Dustin Schwartz

Adaptación Gráfica: Mariela Tzeiman

Componentes

100 HOJAS DE MAPA
(doble faz)



4 LÁPICES



4 CARTAS DE EDICTO



16 CARTAS DE MISIÓN



11 CARTAS DE EXPLORACIÓN



4 CARTAS DE ESTACIÓN



4 CARTAS DE HÉROE



4 CARTAS DE EMBOSCADA



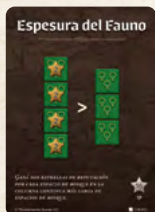
Preparación del Juego

1. Dale a cada jugador una **hoja de mapa** vacía. Los jugadores deciden en conjunto si usan el lado salvaje (C) o el lado de las tierras baldías (D).
2. Dale a cada jugador un **lápiz**. Si juegan más de cuatro jugadores, serán necesarios lápices adicionales.
3. Cada jugador anota el **nombre** de su cartógrafo en la parte superior del mapa. Puede, además, agregar un título, un escudo de armas y un nombre para las tierras que está por explorar.



4. Colocá las **cartas de edicto** en fila y boca arriba, en el centro del área de juego, de manera que queden en orden alfabético (edicto A, B, C, D).
5. Separá las **cartas de misión** en cuatro mazos según su reverso. Mezclá cada mazo por separado, luego robá una carta de cada uno. Colocá al azar cada una de estas cuatro cartas boca arriba, debajo de cada carta de edicto. Devolvé el resto de las cartas de misión a la caja del juego.

Si esta es tu primera partida a Cartógrafos Héroes, recomendamos que uses estas cartas de misión, en este orden: Espesura del Fauno (edicto A), Colonia Gnomo (edicto B), Depresión de Ulem (edicto C), Bastiones Enanos (edicto D).



6. Apilá las cuatro **cartas de estación** boca arriba, dispuestas de esta manera: primavera, verano, otoño, invierno. La carta visible al comienzo de la partida debe ser la de la primavera.
7. Mezclá las **cartas de emboscada** y formá con ellas un mazo boca abajo. Conservá este mazo a mano durante la partida.
8. Mezclá las **cartas de héroe** y formá con ellas un mazo boca abajo. Conservá este mazo a mano durante la partida.
9. Mezclá las **cartas de exploración** y formá con ellas un mazo boca abajo. Robá la carta superior del mazo de emboscadas y del mazo de héroes, y mezclas en este mazo de exploración, sin revelarlas. Colocá el mazo de exploración cerca de la pila de cartas de estación.
10. ¡La partida está lista para empezar!



Cómo Jugar

La partida se desarrolla durante cuatro **estaciones**. Cada estación se divide en varios **turnos** y cada turno tiene tres **fases**: la Fase de Exploración, la Fase de Dibujo y la Fase de Control. Al final de cada estación, los jugadores ganan estrellas de reputación.

1. FASE DE EXPLORACIÓN

Revelá la carta superior del mazo de exploración y colocala boca arriba, a la vista de todos, lo más cerca posible de la carta de estación actual. Colocá la carta nueva encima de cualquier carta de exploración que ya esté en juego. Ubicá las cartas en una columna asegurándote que los valores de tiempo de todas las cartas (ubicados en la esquina superior izquierda de cada carta) queden visibles.

2. FASE DE DIBUJO

Al mismo tiempo, cada jugador elige por su cuenta uno de los **tipos de terreno** y una de las **formas** que estén representados en la carta revelada. Luego, dibuja en su mapa la forma elegida y la rellena con el terreno que eligió.

Tipos de Terreno



Bosque



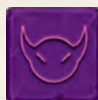
Aldea



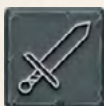
Granja



Agua



Monstruo

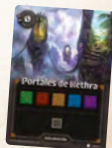


Héroe



Montaña

Nota: la mayoría de las cartas de exploración tienen uno o dos tipos de terreno y una o dos formas disponibles para elegir. Portales de Kethra es una excepción.



REGLAS DE DIBUJO

- La forma a dibujar no puede superponerse con espacios ya ocupados ni con los límites del mapa. Los espacios con montañas y con tierras baldías son considerados espacios ocupados.
- La forma a dibujar puede superponerse con espacios de ruinas vacíos. Las ruinas solo tienen efecto si combinás *Cartógrafos Héroes* y *Cartógrafos*.
- La forma a dibujar puede ser rotada y/o dada vuelta (espejada) como el jugador prefiera para dibujarla en el mapa.
- No es necesario dibujar la forma elegida de manera adyacente a una forma previamente dibujada. Puede ser dibujada en cualquier lugar donde sea legal hacerlo.
- Si un jugador no puede dibujar de manera legal ninguna de las formas disponibles, en su lugar debe dibujar un cuadrado de 1x1 en cualquier lugar de su mapa y rellenarlo con cualquier tipo de terreno a su elección (*salvo montaña*).



MONEDAS

- Cada montaña tiene una moneda. Si un jugador rodea una montaña, llenando los cuatro espacios adyacentes a ella, entonces rellena el siguiente símbolo de moneda en su contador de monedas.
- Algunas formas tienen una moneda. Si un jugador elige dibujar una forma que tenga una moneda, rellena el siguiente símbolo de moneda en su contador de monedas.
- El contador de monedas es limitado. Si un jugador rellena todos los símbolos de su contador, ignora las monedas adicionales que continuara ganando.



EMBOSCADAS

Cuando se revela una carta de emboscada, mirá la dirección de las flechas que aparecen en la misma. Cada jugador inmediatamente le pasa su mapa al jugador vecino en esa dirección.

Cada jugador dibuja -en el mapa que recibió de su vecino- la forma representada en la carta, la rellena con el terreno de monstruo y escribe la letra indicada en la carta.

Si un jugador no puede dibujar de manera legal la forma de monstruo en el mapa de su vecino, debe en cambio dibujar un cuadrado de 1x1 en cualquier parte de ese mapa y rellenarlo con el terreno de monstruo, pero no le escribe la letra del monstruo.

Cuando todos los jugadores terminaron, cada mapa es devuelto a su dueño original. Mantené a la vista la carta de emboscada, para recordar su efecto.



HÉROES

Cuando se revela una carta de héroe, cada jugador dibuja un cuadrado de 1x1 en cualquier parte de su mapa y lo rellena con el terreno de héroe.

Luego, cada jugador marca con un asterisco (*) los espacios señalados en el patrón de ataque, a partir de la ubicación del espacio de héroe. El patrón de ataque puede superponerse con espacios ya dibujados y con el borde del mapa. También puede ser rotado y espejado a voluntad, si su forma lo permite.



Un héroe combate monstruos de dos maneras: al ser dibujado, destruye todos los espacios de monstruo que se encuentren dentro de su patrón de ataque (según la orientación elegida al dibujarlo en el mapa). Luego, durante el resto de la partida, todo espacio de monstruo que sea dibujado dentro del patrón de ataque, será destruido (*ver Destruir Espacios, página siguiente*).

Una vez que todos los jugadores hayan terminado, descartá la carta de héroe y regresa a la caja del juego.

DESTRUIR ESPACIOS

Algunos espacios del mapa de un jugador pueden ser destruidos. Cuando un espacio es destruido, dibujá una gran "X" en el mismo. Los espacios destruidos cuentan como espacios rellenos, pero no contienen ningún tipo de terreno. Si un espacio de héroe es destruido, el patrón de ataque de ese héroe permanece activo.



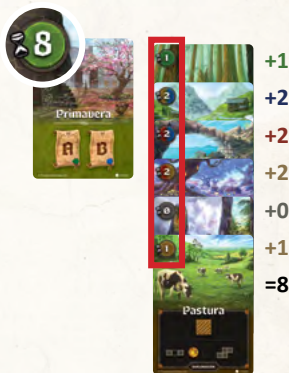
3. FASE DE CONTROL

Chequeá si se alcanzó el final de la estación.

Examiná la carta de estación actual para conocer su **límite de tiempo**. Por ejemplo, el límite de tiempo de la primavera es 8.

Sumá los **valores de tiempo** de todas las cartas de exploración que estén actualmente a la vista.

- Si el total es igual o mayor al límite de tiempo, la estación actual llega a su fin. Procedé inmediatamente al Final de la Estación.
- Si el total es menor que el límite de tiempo, la estación actual continúa. Volvé a la Fase de Exploración.



Final de la Estación

Al final de cada estación, los jugadores son evaluados y ganan estrellas de reputación según cuán bien acataron los edictos de la Reina.

PUNTUANDO LOS EDICTOS DE LA REINA

Examiná la carta de la estación actual para ver cuáles son las dos cartas de misión que se evaluarán. Por ejemplo, en primavera, se evalúan las cartas de misión que estén bajo los edictos A y B.



- Cada jugador evalúa su propio mapa para determinar cuántas estrellas de reputación gana por **cada una de las dos cartas** que son evaluadas en la estación actual, y escribe esos dos números en las casillas correspondientes (ver páginas 11 a 13 para detalles de las cartas de misión).
- Cada jugador gana una estrella de reputación por **cada símbolo de moneda rellenado** en su contador de monedas, y escribe ese número en la casilla correspondiente.
- Cada jugador pierde una estrella de reputación por **cada espacio vacío adyacente a un terreno de monstruo** en su mapa, y escribe ese número en la casilla correspondiente. Si un espacio vacío está adyacente a más de un espacio de monstruo, el jugador pierde solo una estrella de reputación por ese espacio. Los espacios vacíos adyacentes a espacios de monstruo destruidos no restan estrellas de reputación.

Algunas cartas de emboscada tienen efectos que se resuelven luego de puntuar cada estación. Si una de estas cartas está revelada, resolvé su efecto ahora. Si hay más de una carta de emboscada revelada, se resuelven en el orden en que salieron.

Si la estación actual es el invierno, la partida termina: procedé al Final del Juego. De otro modo, prepará la estación siguiente.

PREPARAR LA ESTACIÓN SIGUIENTE

Descartá la carta superior de la pila de estaciones y devolvela a la caja del juego. Esto revelará la estación siguiente.

Volvé a mezclar el mazo de exploración, incluyendo todas las cartas de exploración que fueron reveladas en la estación recién terminada. Robá la carta superior del mazo de emboscadas y del mazo de héroes y mezclalas en el mazo de exploración, sin revelarlas.

Nota: si una carta de emboscada o de héroe no fue revelada durante una estación, permanece en el mazo de exploración para la estación siguiente, y las nuevas cartas de emboscada y de héroe se agregan de todas formas. De esta manera, es posible que se revelen varias cartas de emboscada o de héroe en la misma estación una vez avanzada la partida.

Final del Juego

Cuando termina el invierno y los jugadores fueron evaluados por cuarta vez, la partida finaliza.

Cada jugador suma las estrellas de reputación que obtuvo a lo largo de las cuatro estaciones y escribe su puntuación final en su hoja de mapa. ¡El jugador con más estrellas de reputación es el ganador!

En caso de empate, el jugador empatado que haya perdido la menor cantidad de estrellas de reputación debido a terrenos de monstruo es el ganador. Si el empate persiste, los jugadores todavía empatados comparten la victoria.

Cartas de Misión

Al puntuar, tené en cuenta estas reglas generales:

- Se considera **espacios adyacentes** a los espacios que comparten entre sí uno de sus lados. Los espacios que están en diagonal no son adyacentes
- Se considera un **grupo** a cualquier cantidad de espacios adyacentes que comparten el mismo tipo de terreno (incluso si es un solo espacio).
- Se considera **espacio relleno** a cualquier espacio que tenga un tipo de terreno dibujado. Un espacio destruido también se considera relleno, así como un espacio con montaña o tierras baldías. Los patrones de ataque y las ruinas no se consideran espacios rellenos, salvo que hayan sido llenados (o destruidos).



Espesura del Fauno: Ganá dos estrellas de reputación por cada espacio de bosque en la columna continua más larga de espacios de bosque.

Las ramas de esta espesura se extienden hacia el norte, hacia Brizoor Waal, como si también ellas ansiaran el regreso de Azema.



Bosque Profundo: Ganá seis estrellas de reputación por cada grupo de cinco o más espacios de bosque que no esté adyacente a ningún espacio de aldea.

Siluetas oscuras acechan este bosque hermético. No puedo afirmar con precisión si son espíritus, o si son los mismos árboles.



Corazón del Bosque: Ganá dos estrellas de reputación por cada espacio de bosque rodeado en sus cuatro lados por espacios de bosque o el borde del mapa.

En un claro luminoso, un árbol pequeño con una sola manzana madura. Aún hambriento, no me atreví a probar esa fruta encantada.



Valle del Letargo: Ganá cuatro estrellas de reputación por cada fila que contenga tres o más espacios de bosque.

La tierra negra da vida a todo tipo de árboles frutales. Ni los cortesanos de Sabek comen tan bien como lo hice yo hoy.



Craylund: Ganá siete estrellas de reputación por cada grupo de espacios de granja adyacente a tres o más espacios de agua.

Los arrozales dan raíces y granos y proveen peces y crustáceos de agua dulce. La posada de Craylund ofrece un estofado sin igual.



Depresión de Ulem: Ganá cuatro estrellas de reputación por cada espacio de agua adyacente a dos o más espacios de granja.

Los lugareños sostienen que extrañas criaturas duermen en el fondo de estos estanques. Apparently, es usual que desaparezcan vacas y peones de labranza.



Picos de Clawsgrave: Ganá cinco estrellas de reputación por cada espacio de montaña conectado a un espacio de granja mediante un grupo de espacios de agua.

Es posible ganarse la vida transportando granos río arriba, a las montañas, y trayendo piedras río abajo. Por supuesto, siempre que los Dragul no hundan tu barco.



Joreburg: Ganá cuatro estrellas de reputación por cada columna que contenga el mismo número de espacios de granja y espacios de agua. Debe haber al menos uno de cada tipo.

Conocí a varios Medianos que instalaron criaderos de cerdos en estos pantanos. Me contaron que sus juncos ayudan a producir la panceta más fina del reino.



Monasterio de Traylo: Ganá siete estrellas de reputación por cada grupo de espacios de aldea que contenga cuatro espacios en un rectángulo de 2x1 o de 1x4.

Los Elfos de la zona tienen costumbres extrañas. Cuando desperté, mi bolso estaba repleto de grillos y mis zapatos de gusanos. Devotos de Kehstore, supuse.



Enclave Exterior: Elegí un grupo de espacios de aldea y ganá una estrella de reputación por cada espacio vacío adyacente a ese grupo.

Allí, en los páramos inescrutables, vive una áspera colección de delincuentes y excluidos, que se ganan la vida como ladrones y saqueando los asentamientos draeules.



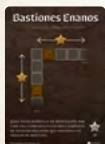
Colonia Gnomo: Ganá seis estrellas de reputación por cada grupo de espacios de aldea que contenga cuatro espacios en un cuadrado de 2x2.

Ah... era bueno estar entre mi gente, que busca el orden en cada calle y la proporción justa de cada cosa.



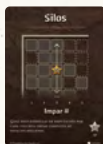
Caravasár: Elegí un grupo de espacios de aldea y ganá una estrella de reputación por cada fila y por cada columna que contenga un espacio de ese grupo.

A los costados de las antiguas rutas de comercio con el Norte, los carros que perdieron sus ruedas se transformaron en hogares.



Bastiones Enanos: Ganá siete estrellas de reputación por cada fila completa o columna completa de espacios rellenos que contenga un espacio de montaña.

Un fuego se enciende en lo alto de cada pico cuando se acercan problemas en las tierras colina abajo. Así, los héroes de Nalos son convocados a defender sus tierras.



Silos: Ganá diez estrellas de reputación por cada columna impar completa de espacios rellenos.

Los ríos y montañas ya no precisan ser los límites de nuestras tierras. Con mi alidada, puedo trazar una línea recta a través de la cordillera de Vorkheim.



Ladera del Lazo: Ganá cuatro estrellas de reputación por cada fila que contenga cinco o más tipos de terreno distintos.

No importa lo sinuoso del camino ni lo escarpado del terreno, mi confiable brújula de plata señala la dirección hacia mi hogar.



Símbolo bajo las Estrellas: Ganá cuatro estrellas de reputación por cada grupo de exactamente tres espacios vacíos rodeados en sus cuatro lados por espacios rellenos o el borde del mapa.

A veces, un cartógrafo debe lealtad a órdenes superiores a la Cofradía. Y eso es todo lo que diré sobre esas misteriosas omisiones...

Combinar Versiones

Cartógrafos Héroes puede ser combinado con *Cartógrafos*. Al combinar contenido de ambos juegos, se deben tener en cuenta estas reglas y aclaraciones:

Mapas: todos los jugadores deben usar el mismo mapa. El mapa elegido puede pertenecer a cualquier producto de *Cartógrafos*.

Cartas de estación: elijan qué grupo de cartas de estación usar. La única diferencia entre ambas versiones es el límite de tiempo para el verano.

Cartas de exploración: elijan qué grupo de cartas de exploración usar. No intenten mezclar entre sí cartas de distintas versiones del juego.

Cartas de ruinas: siempre incluyan las cartas de ruinas, sin importar qué grupo de cartas de exploración está en uso. Cuando se revela una carta de héroe inmediatamente después de una carta de ruinas, el héroe se resuelve de manera normal. La carta de ruinas tiene efecto sobre la siguiente carta de exploración que se revele.

Cartas de emboscada: usen cualquier combinación que deseen entre ambas versiones del juego. Pero siempre, en cada estación, debe ser agregada solo una carta de emboscada al mazo de exploración.

Cartas de héroe: las cartas de héroe pueden ser incluidas o no, sin importar qué grupo de cartas de exploración se esté usando. Si son incluidas, el terreno de héroe cuenta como terreno válido para cualquier carta de misión que haga referencia a tipos de terreno.

Cartas de misión: usen cualquier combinación que deseen entre ambas versiones. Siempre debe haber solo una carta de cada tipo de misión.

Modo Solitario

Partí a explorar el Reino de Nalos como cartógrafo solitario. En el modo solitario intentás que, al final de tu viaje, la Reina Gimnax te otorgue un título prestigioso. La mecánica de juego tiene los siguientes cambios:

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

No escribas un título en tu hoja de mapa. Ahí es donde vas a inmortalizar el título que te otorgue la Reina Gimnax al final de la partida.

CAMBIOS EN LAS EMBOSCADAS

Cuando se revela una carta de emboscada, examiná la grilla en la parte superior derecha de la carta para determinar qué esquina del mapa está resaltada.



En tu hoja de mapa, empezando por la esquina indicada por la carta de emboscada, y procediendo a lo largo del borde del mapa en la dirección indicada por la flecha, intentá dibujar de manera legal la forma de monstruo, sin rotarla ni espejarla.

Si no podés dibujar de manera legal la forma de monstruo a lo largo del borde del mapa, movete un espacio hacia adentro desde el borde e intentalo de nuevo, empezando en la misma esquina y procediendo en la misma dirección.

Repetí este proceso, moviéndote cada vez un espacio más adentro desde el borde del mapa, hasta que puedas dibujar de manera legal la forma de monstruo o confirmar que no puede ser dibujada de manera legal. Si la forma no puede ser dibujada de manera legal, ignorá esta carta de emboscada.

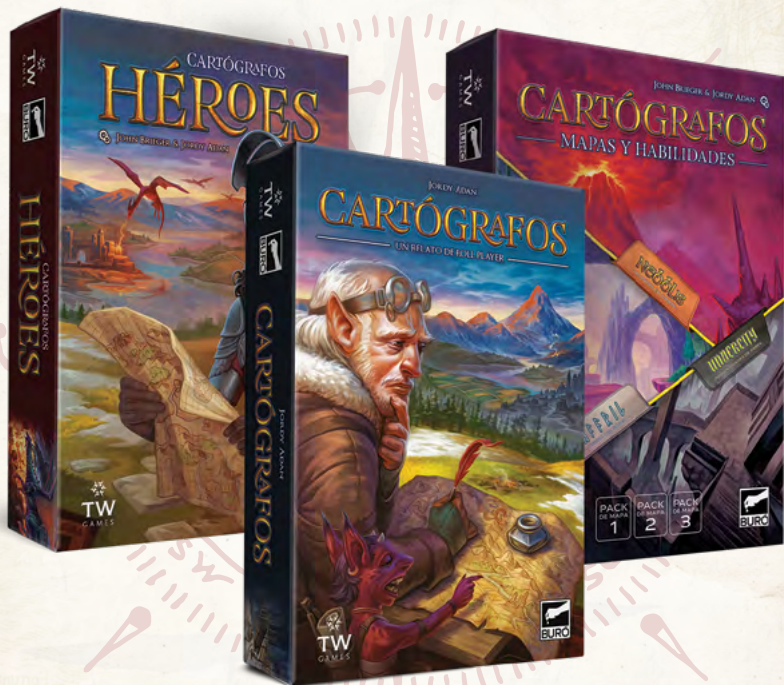
CAMBIOS EN LA PUNTUACIÓN

Luego de determinar tu puntuación, sumá los números en las esquinas inferiores de las cuatro cartas de misión. Luego, restale ese resultado a tu puntuación para conocer tu calificación.

La Reina Gimnax te otorga un título basado en la calificación más alta que hayas alcanzado o sobrepasado.

30+	Cartógrafo Legendario
20	Maestro Mapeador
10	Topógrafo Calificado
0	Agrimensor Aprendiz
-5	Tasador Aficionado
-10	Asistente Inepto
-20	Garabateador Medio Pelo
-30	Bebedor de Tinta

Completá tu colección de Cartógrafos



www.buroargentina.com