

カートグラフィアーズ 抄訳

セットアップ:

- ・各プレイヤーは地図（A面またはB面で統一）と鉛筆を取る。
- ・4つの勅命（Edict）カードをアルファベット順に並べる。
- ・得点（Scoring）カードを背面のアルファベットで分けてグループ毎にシャッフルし、各デッキから1枚ずつ取り、対応する勅命カードの下に並べる。残りのカードは箱に戻す。
- ・襲撃（Ambush）カードをシャッフルして、裏向きのデッキを作る。
- ・探索（Explore）カードに襲撃デッキの一番上のカードを加え、シャッフルし、裏向きのデッキを作る。

ゲームの流れ:

- ・ゲームは春から冬までの4シーズンあり、1シーズンは探索、描画、確認の3フェーズから成る。
- ・各シーズン終了時に得点計算を行い、Reputation star（星マークの中の数）を獲得する。ゲーム終了時に得点の最も多いプレイヤーが勝利する。
- ・一般的なルール - 地図上の各マスについて、上下左右の辺を共有するマス同士は隣接していると扱うが、角のみ接している場合は隣接していないものとして扱う。
- ・同じタイプの隣接した地形のグループは、クラスター（かたまり）と呼ぶ。
- ・モンスター、山、および荒地（Wasteland）のマスは埋まったマスとして扱う。遺跡（Ruin）のマスはルールに従って埋められた場合に埋まったマスとして扱う。

探索フェーズ:

- ・探索デッキの一番上の探索カードをめくる。すでにめくられているカードがあれば、その上に重ねて置く。すべてのカードの左上の時間の値が表示されるよう、ずらして重ねる。
- ・1枚目のカードが遺跡（Ruin）である場合、もう1枚めくって重ねる。
- ・2枚目のカードも遺跡カードでもあった場合、さらにもう1枚めくって重ねる。

描画フェーズ:

- ・すべてのプレイヤーは、同時並行で、探索カードに表示される形状と地形を地図上に描く。
- ・すでに埋まったマスや、地図からはみ出す場所には描けない。
- ・すでに埋まったマスに隣接して描く必要はない。
- ・形状は、反転かつ回転、あるいは反転のみ、回転のみさせて描くこともできる。
- ・形状を描いた後、カードで指定される地形を形状の中に描いて埋める。

- ・プレイヤーが探索カード上のすべての形状を描けない場合、指定された地形を1マス分だけ任意の場所に描かなければならない。
- ・山に隣接する4つのマスを埋めた場合は、コイントラックを1つ埋める。
- ・探索カードの形状にはコインが付与されているものがあり、それを選択した場合にもコイントラックを埋める。
- ・裂け目の地 (Riftlands) — 各プレイヤーは1種類の地形を、地図上の任意の場所に1マス描く。
- ・遺跡 (OutpostRuin, TempleRuin) — 遺跡の探索カードが1枚以上めくられた場合、その次の探索カードについては、遺跡のマークがあるマスを覆うように描く。できない場合は、任意の地形で任意の場所に1マス描き入れる。
- ・襲撃 (Ambush) — カードにある矢印の方向のプレイヤーに地図を渡す。各プレイヤーは渡された地図上に形状を描き、モンスターのアイコンで埋める。できない場合は地図上の任意の場所にモンスターを1マス描く。注意：遺跡の次に襲撃がめくられた場合は、襲撃の次の探索カードに基づいて遺跡を処理する。

確認フェーズ:

- ・シーズンが終了していないか確認する。すべての探索カードの左上の数字を合計し、現在のシーズンカードにある上限値以上である場合は、そのシーズンが終了し、得点計算を行う。
- ・上限値未満である場合は探索フェーズに戻り、次のラウンドを開始する。

シーズン終了・得点計算:

- ・現在のシーズンカードに書かれた2枚の得点カードを確認する。
- ・各プレイヤーは、2枚の得点カードに基づいて自分の地図を評価する。
- ・各プレイヤーは、コイントラックの埋められたマスごとに1ポイントを獲得する。
- ・各プレイヤーは、モンスターのマスに隣接する空白のマス1つにつき1ポイントを失う。ただし、空白のマスが異なるモンスターに隣接していても1点しか失わない。
- ・次のシーズンカードをめくり、次のシーズンの準備をする。すべての探索カードに新たに襲撃カード1枚を加えてシャッフルする（前のシーズンで襲撃カードがめくられていなくても加える。）。

ゲーム終了:

- ・冬の得点計算が終了した時点でゲームが終了し、すべてのシーズンの得点の合計が最も多いプレイヤーが勝利する。合計得点と同数のプレイヤーがいる場合は、モンスターによる失点の少ない方が勝利する。