Règles de Cartographers

Comment jouer à Cartographers

Le jeu en bref :

- **But du jeu :** Dessiner la plus belle carte des Terres du Nord pour impressionner la Reine Gimnax.
- **Mécanique principale :** Du 'Roll and Write' où tout le monde dessine en même temps des formes de terrain sur sa feuille.
- **Condition de victoire :** Avoir le plus d'Étoiles de Réputation après les quatre saisons.

Imaginez-vous confortablement installé avec vos amis, un crayon à la main, prêt à dessiner votre propre royaume. Cartographers, c'est exactement ça : un jeu où tout le monde joue en même temps (zéro temps mort, youpi !), où l'on griffonne des forêts, des villages, des montagnes et des champs sur une petite carte quadrillée, en essayant de deviner ce qui plaira le plus à la Reine. Simple à prendre en main, malin à maîtriser, c'est le genre de pépite qui plaît autant aux débutants qu'aux stratèges aguerris.

Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, on prépare la table. C'est rapide, promis.

- Chaque joueur reçoit une **Feuille Carte** et un **crayon**. Décidez ensemble si vous jouez le côté A (Région Sauvage) ou B (Terres Désolées).
- Chacun écrit un petit nom de Cartographe en haut de sa feuille (osez les noms rigolos, ça met l'ambiance).
- Posez les 4 **cartes Édit** en ligne, dans l'ordre A, B, C, D.
- Séparez les **cartes Score** en 4 paquets selon leur dos, mélangez chacun et tirez-en une au hasard. Mélangez ces 4 cartes et placez-en une sous chaque Édit, face visible.

- Empilez les 4 **cartes Saison** dans l'ordre (printemps en haut, hiver en bas).
- Mélangez les 4 **cartes Embuscade**, piochez-en une et glissez-la dans le paquet **Exploration**. Mélangez le tout.

Et voilà, c'est parti pour une partie d'environ 30 à 45 minutes.

Déroulement d'une manche

Le jeu se joue sur 4 **saisons** (printemps, été, automne, hiver). Chaque saison contient plusieurs tours composés de 3 phases toutes simples.

La phase d'Exploration

On retourne la carte du dessus du paquet Exploration. Elle montre une ou plusieurs **formes** et un ou deux **types de terrain** possibles. Chaque carte a aussi une **Valeur de Temps** (le petit sablier) qu'on garde en mémoire.

La phase de Dessin

Tous ensemble, en même temps, chacun choisit UNE forme et UN terrain parmi ceux proposés, puis dessine ça sur sa carte. Quelques règles de bon sens :

- La forme ne peut pas dépasser de la carte ni chevaucher une case déjà remplie.
- On peut faire pivoter ou retourner la forme comme on veut.
- Pas besoin de coller sa forme à ce qu'on a déjà dessiné.
- Si une forme contient une petite icône **Pièce**, on coche une case sur sa Piste de Pièce.
- Si on entoure complètement une **case Montagne** (les 4 côtés), on coche aussi une Pièce.
- Si vraiment aucune forme ne rentre, on dessine juste une case 1x1 n'importe où.

Petit conseil d'ami : ne gaspillez pas vos cases Monstre n'importe où ! Chaque case vide à côté d'un monstre vous coûtera des points à chaque fin de saison. Coincez-les dans un coin ou collez-les à des cases remplies.

La phase de Vérification

On additionne les Valeurs de Temps de toutes les cartes révélées cette saison. Si on atteint ou dépasse le **Seuil de Temps** indiqué sur la carte Saison, la saison est finie. Sinon, on repart pour un tour.

Les cartes spéciales à connaître

Les Ruines

Si une carte Ruine sort, on révèle immédiatement la carte suivante. Pour cette carte, chaque joueur doit dessiner sa forme en recouvrant obligatoirement une **case Ruine** de sa feuille. Impossible ? On dessine juste un 1x1 n'importe où.

Les Embuscades

Catastrophe, les Dragul débarquent ! On passe sa feuille au voisin (sens indiqué par la flèche) et le voisin dessine la forme Monstre sur votre carte, en Monstre évidemment. L'objectif pour lui : vous embêter au maximum. Ensuite on récupère sa feuille. En solo, on applique une procédure spéciale depuis un coin de la carte.

Les Rift Lands

Carte sympa : chaque joueur dessine un simple carré 1x1 du terrain de son choix où il veut.

[IMAGE_MATERIEL]

Marquer des points à la fin de chaque saison

À la fin de chaque saison, on regarde la carte Saison : elle indique les deux Édits à évaluer. On note ses points dans les cases prévues.

- On compte les Étoiles pour les **deux cartes Score** de la saison.
- On ajoute une Étoile par **Pièce** cochée.
- On retire une Étoile par **case vide adjacente à un Monstre**.

Puis on prépare la saison suivante : on défausse la carte Saison du dessus, on reprend toutes les cartes Exploration, on y glisse une nouvelle carte Embuscade et on mélange. Attention, si une Embuscade n'est pas sortie, elle reste dans le paquet et une nouvelle s'ajoute. L'automne et l'hiver peuvent devenir vraiment tendus !

Récapitulatif du scoring par saison

Saison	Seuil de Temps	Édits évalués
Printemps	8	A et B
Été	8	B et C
Automne	7	C et D
Hiver	6	D et A

Notez que chaque Édit est évalué deux fois dans la partie. **Astuce stratégique :** si un Édit tombe au printemps ET à l'hiver, investissez dessus tôt pour engranger les points sur toute la partie !

Comprendre les cartes Score

Chaque carte Score donne une façon différente de marquer. Quelques règles communes à toutes :

- Deux cases sont **adjacentes** si elles partagent un côté (pas en diagonale).
- Un **Groupe**, c'est un ensemble de cases connectées du même terrain.
- Les Montagnes, Monstres et Terres Désolées comptent comme des cases remplies. Les Ruines vides, non.

Les cartes vont tester votre capacité à bien placer vos forêts (Sentinel Wood, Greenbough, Treetower), vos villages (Wildholds, Great City, Shieldgate, Greengold Plains), ou vos combos eau/champs/montagne (Canal Lake, Mages Valley, Shoreside Expanse). D'autres récompensent les lignes complètes (Borderlands, The Broken Road) ou les grands carrés remplis (Lost Barony). Prenez 2 minutes au début pour bien lire les 4 cartes du jour, ça change tout. Si vous aimez ce style de jeu où chaque trait de crayon compte, jetez aussi un oeil à

Dorfromantik qui propose une ambiance tout aussi apaisante.

Le mode Solo

On peut aussi jouer tout seul face à la Reine Gimnax. Les règles sont identiques, sauf pour les Embuscades (on suit une procédure automatique depuis un coin indiqué par la carte) et pour le score final : on soustrait la somme des nombres en bas à droite des 4 cartes Score. Selon le résultat, la Reine vous attribue un titre, du prestigieux **Cartographe Légendaire** (30+) au très humiliant **Buveur d'Encre Inconscient** (-30). Challenge accepté ?

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et vainqueur

Après l'hiver et la 4ème évaluation, on additionne toutes les Étoiles de Réputation de la partie. Le joueur avec le plus gros total l'emporte ! En cas d'égalité, c'est celui qui a perdu le moins de points à cause des Monstres qui gagne. Si l'égalité persiste, victoire partagée et accolade générale.

Cartographers, c'est le genre de jeu qui se ressort facilement en soirée : parties rapides, règles qui tiennent dans la tête après une partie, et une tension douce qui monte à chaque saison. Si vous aimez ce format 'papier-crayon' convivial, foncez aussi tester Sky Team pour une expérience coopérative tendue, ou So Clover pour une ambiance plus relax. Bon dessin et que la Reine soit avec vous !