

MAPPA
TOTIUS MUNDI
*adornata p[er] Observationes
D[omi]ni Academic[us] Gentiarum
et nonnull[orum] alior[um] annotat[is]*



Chartae

Reiner Knizia



10 min.



2 players



7+



Michele Mor



Rita Lombardi



CHARTAE

by Reiner Knizia

2 players 10 minutes age 7+

components: 9 square tiles



INTRODUCTION

Players take the role of cartographers arguing about the map of their latest discovery.

SETUP

Players choose who is going to play with LAND as dominant terrain and who with SEA.

Put the central starting tile (the one with the windrose) on the table between the two players, in any position. Shuffle the other tiles and put them face up in a pile, so that only the top tile can be seen as they are played. The player who travelled most recently goes first.

THE GAME

Players take turns starting from the first player. On their turn a player must perform one of this 2 actions:

A. ROTATION

Rotate any one tile in play 90 degrees clockwise.

Note: A rotation action cannot be performed more than two times in a row so if both players choose the rotation action consecutively, the next player's action must be a placement action.

B. PLACEMENT

Play the first tile of the pile (revealing the next tile) anywhere on the table,

rotated as you prefer, with a side completely adjacent to a tile already in play. The placement is free, there are no restrictions to match land or sea zones. Note: it is compulsory to build a 3x3 square map with the tiles, starting with the windrose tile. When a side of the map reaches the size of 3 tiles, then that side is fixed, and players cannot place to further increase the size. After performing their action, the player must pass the turn. Turns continue until the last tile has been placed and a 3x3 tile map has been created.

SCORING

When the map is created, check the greatest number of connected tiles for each kind of terrain (land and sea). A tile is connected to another if they are adjacent and both have the same uninterrupted terrain on both the sides where they meet. Corners do not count as connections. The player who connected the greatest number of tiles with their dominant terrain in a single group, is declared the winner. In case of tie, the player who placed the last tile loses the match.

CHARTAE

di Reiner Knizia

2 giocatori 10 minuti età 7+

Componenti: 9 tessere quadrate



INTRODUZIONE

I giocatori prendono il ruolo di cartografi che discutono sulla mappa della loro ultima scoperta.

PREPARAZIONE

Scegliete chi giocherà con la Terra e chi con il Mare come proprio elemento. Mettete la tessera iniziale (quella con la rosa dei venti) in centro al tavolo, in qualsiasi posizione. Mescolate quindi le otto tessere rimaste e mettetele in una pila, in modo che quella in cima sia sempre visibile.

IL GIOCO

A turno e cominciando dal primo giocatore scelto casualmente, ogni giocatore deve compiere una di queste due azioni:

A. ROTAZIONE

Ruotate una qualsiasi tessera in gioco di 90 gradi in senso orario.

NOTA: L'azione Rotazione non può essere scelta più di due volte di fila, quindi se entrambi i giocatori la scelgono consecutivamente, l'azione del prossimo giocatore dovrà necessariamente essere un'azione Piazzamento.

B. PIAZZAMENTO

Giocate la prima tessera della pila, rivelando di conseguenza la prossima, ruotata a piacimento e con un lato completamente collegato ad almeno una tessera già in gioco. Il piazzamento è libero, non ci sono restrizioni sul far

combaciare zone di mare o terra.

NOTA: E' obbligatorio creare un tabellone quadrato di 3x3 tessere alla fine della partita, partendo dalla tessera con la rosa dei venti. Quando durante la partita un lato del tabellone raggiunge la dimensione di 3 tessere, rimane bloccato e non si può più piazzare per incrementarne la dimensione.

Dopo aver completato l'azione scelta, il giocatore deve passare il turno al prossimo giocatore.

I turni si susseguono fino a quando non è stata giocata l'ultima tessera e si è quindi venuta a formare la mappa di 3x3 tessere.

PUNTEGGIO

Una volta completata la mappa, si controlla il maggior numero di tessere collegate da ogni giocatore col proprio elemento (Terra o Mare). Una tessera è considerata collegata ad un'altra tramite un elemento se le tessere sono adiacenti ed entrambe hanno quell'elemento presente e continuo in entrambi i lati connessi. Gli angoli non contano per i collegamenti.

Il giocatore che ha connesso il maggior numero di tessere con il proprio elemento, vince la partita. In caso di parità, chi ha piazzato l'ultima tessera perde la partita.

CHARTAE

von Reiner Knizia

Spieleranzahl: 2 Spielzeit 10 Minuten Alter: 7+

Inhalt: 9 Karten



EINFÜHRUNG

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kartographen, welche unermüdlich über eine Landkarte debattieren, die sie kürzlich entdeckt haben.

VORBEREITUNG

Entscheidet wer welches Terrain (Land/Wasser) spielt. Anschließend legt die Startkarte (gekennzeichnet durch die Windrose) in eure Mitte. Die Karte darf in beliebiger Ausrichtung/Rotation gelegt werden. Mischt die übrigen Karten und bildet mit ihnen einen Nachziehstapel. Die oberste Karte bleibt hierbei stets aufgedeckt.

DAS SPIEL

Führt Zug um Zug jeweils eine der folgenden Aktionen durch:

AKTION A: ROTATION

Rotiere eine der sich im Spiel befindenden Karten um 90 Grad im Uhrzeigersinn.

Hinweis: Eine Rotation kann nicht häufiger als zweimal direkt hintereinander durchgeführt werden. Wenn beide Spieler Aktion A in zwei aufeinanderfolgenden Zügen gewählt haben, muss im nächsten Zug Aktion B ausgeführt werden.

AKTION B: PLATZIERUNG

Platziere die oberste Karte des Kartenstapels (und offenbare somit die darunterliegende Karte) auf dem Tisch. Eine Kante der Karte muss dabei zumindest eine Kante einer bereits platzierten Karte berühren. Die Ausrichtung für die Karte ist dabei frei wählbar: Es gibt keine Einschränkung Wasser- oder Landzonen miteinander zu verbinden.

Hinweis: Es ist verpflichtend eine 3x3 förmige Landkarte zu erstellen (siehe Abbildung), beginnend mit der Windrosenkarte. Wenn eine Seite der Landkarte die Länge von 3 Karten erreicht hat, ist diese Seite vollständig und kann nicht mehr erweitert werden.

Nachdem eine Aktion durchgeführt wurde ist der Zug vorbei und der nächste Spieler an der Reihe. Züge finden nacheinander statt bis der Kartenstapel aufgebraucht und eine 3x3 Landkarte entstanden ist.

WERTUNG

Sobald die Landkarte vollständig ist (3x3 Format), zählt wie viele Land-/Wasserkarten miteinander verbunden sind. Karten gelten als miteinander verbunden, wenn sie aneinander liegen und an ihrer gemeinsamen Kante (zumindest teilweise) dasselbe Terrain aufweisen.

Der Spieler mit der größten Anzahl an verbundenen Karten seines Terrains in einer einzelnen Gruppe gewinnt. Bei Gleichstand verliert jener Spieler, der die letzte Karte platziert hat.

CHARTAE

por Reiner Knizia

2 jugadores 10 minutos A partir de los 7 años

Contenido: 9 fichas cuadradas



INTRODUCCIÓN

Los jugadores asumirán el papel de cartógrafos que discuten alrededor del mapa de su último descubrimiento.

PREPARACIÓN

Seleccionen al azar al primer jugador que a su vez deberá elegir la tierra o el mar como terreno de juego; el segundo jugador se adjudicará en automático el terreno descartado por su contrincante. Coloque la ficha de inicio (la que tiene el símbolo de la rosa de los vientos) en la mesa entre los dos jugadores, en cualquier posición. Mezcle las otras fichas y colóquelas boca arriba en una pila de modo que solo se pueda ver la ficha superior mientras se juega.

EL JUEGO

Los jugadores se turnan partiendo del primer jugador. En su turno, cada jugador deberá realizar una de estas 2 acciones:

A. ROTACIÓN

Gire 90 grados en el sentido de las agujas del reloj cualquier ficha en juego. Nota: una acción de rotación no se puede realizar más de dos veces seguidas, por lo que si ambos jugadores eligen la acción de rotación consecutivamente, la acción del siguiente jugador debe ser una acción de colocación.

B. COLOCACIÓN

Coloque la primera ficha de la pila (revelando la siguiente ficha) en

cualquier lugar de la mesa. Disponga y gire la ficha como desée, con un lado completamente conectado a una de las fichas ya en juego. La colocación es totalmente libre y aleatoria, no hay restricciones para igualar las zonas terrestres o marítimas.

Nota: es obligatorio construir un mapa cuadrado de 3x3 con las fichas partiendo de la del símbolo de la rosa de los vientos. Cuando un lado del mapa se llena de 3 fichas, ese lado se considera cubierto y los jugadores no pueden colocar ninguna otra ficha. Después de cada jugada, el jugador debe pasar el turno. Los turnos continúan hasta haber colocado todas las fichas creando un mapa de 3x3.

PUNTUACIÓN

Una vez montado todo el mapa, verifiquen qué terreno (tierra o mar) ha conseguido conectar el mayor número de fichas. Dos fichas se considera conectadas si son adyacentes y ambas tienen el mismo terreno en el lado donde se encuentran (no cuenta si solo se encuentran en la esquina, al menos la mitad de la cara debe ser adyacente).

Viene declarado ganador el jugador que conecte el mayor número de fichas con su terreno dominante en un solo conjunto. En caso de empate, el jugador que haya colocado la última ficha pierde la partida.

CHARTAE

par Reiner Knizia

2 joueurs 10 minutes À partir de 7 ans

Contenue: 9 fiches carrées



INTRODUCTION

Les joueurs incarnent des cartographes qui discutent sur leur dernière découverte autour de la carte.

INSTALLATION

Sélectionnez aléatoirement le premier joueur, qui devra choisir ensuite la terre ou bien la mer comme terrain de jeu ; le deuxième joueur s'attribuera automatiquement le terrain écarté par son adversaire.

Placez la fiche de départ (celle avec la rose des vents) sur la table entre les deux joueurs, dans n'importe quelle position.

Mélangez les autres pièces et mettez-les face visible en un tas, de sorte que seule la fiche située tout en haut puisse être vue pendant le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle partant du premier joueur. À son tour, chaque joueur doit effectuer l'une de ces 2 actions :

A. ROTATION

Faites pivoter de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre n'importe quelle fiche en jeu.

Remarque : une action de rotation ne peut pas être exécutée plus de deux fois de suite. Par conséquent, si les deux joueurs choisissent l'action de rotation consécutivement, l'action du prochain joueur doit être une action de

placement.

B. PLACEMENT

Posez la première fiche de la pile (révélant le suivant) n'importe où sur la table.

Disposez et pivotez la fiche à votre guise, avec un côté complètement connecté à une fiche déjà en jeu. Le placement est libre, il n'y a pas de restrictions pour faire correspondre les zones terrestres ou maritimes.

Remarque : il est obligatoire de créer une carte/plateau carrée 3x3 avec les fiches en jeu en commençant par celle avec le symbole de la rose des vents. Lorsqu'un côté de la carte atteint 3 fiches, ce côté devient fixe et les joueurs ne peuvent plus placer d'autres fiches. Après chaque action, un joueur doit passer le tour à l'autre. Les tours de rôle continuent jusqu'à ce que la dernière fiche ait été placée et qu'une carte de 3x3 ait été créée.

VERIFICATION DES POINTS

Lorsque la carte est créée, vérifiez, pour chaque terrain (terre et mer), le nombre de fiches connectées. Une fiche est reliée à une autre si elles sont adjacentes et si les deux ont le même terrain du côté où elles se rencontrent (non seulement au coin, au moins une moitié du côté doit être adjacente).

Le joueur qui a connecté le plus grand nombre de fiches avec son terrain dominant dans un seul groupe est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a placé la dernière fiche perd le match.

CHARTAE ي اطراش

ايزينك رن يار قطس اوب



ن ي ب ع ال 2

ق ئ ا ق د 10

تا و ن س 7 ن م ء ا د ت ب ا

ي و ت ح م ل ا

ة ع ب ر م ع ط ق 9

ق م د ق م

ن ع ن ا ت د ح ت ي ن ا ذ ل ل ا (ن و ي ط ئ ا ر خ) ط ئ ا ر خ ل ا ي م ا س ر ر و د ن ا ب ع ا ل ل ا ي ل و ت ي ر ي خ ا ل ا ا م م ف ا ش ت ك ا ق ط ي ر خ

د ا د ع ل ا

و ا ض ر ا ل ا ر ا ت خ ي ن ا ب ج ي ه ر و د ب ي ذ ل ا ا ي ئ ا و ش ع ل و ا ل ا ب ع ا L ل ا ر ا ي ت خ ا م ت ي ة ب ع ل ل ق ح ك ر ح ب ل ا

م م ص خ ا د ع ب ت س ي ي ت ل ا ض ر ا ل ا ا ي ئ ا ق ل ت ح ن م ي ي ن ا ث ل ا ب ع a L ل ا

ن ي ب ق ل و ا ط ل ا ي ل ع (ح ا ي ر ل ا ق د ر و ز م ر ب ق د ح ا و) ة ي ا د ب ل ا ع ع ط ق ع ض

س د ك م ي ل ع ا ي ف ا ه ع ض و ي ر خ ا ل ا ع ط ق ل ا ج ز م ا . ن ا ك ع ض و ي ا ي ف ، ن ي ب ع a L ل ا . ب ع L ل ا ء ا ن ا ث ا ط ق ف ا ي ل ع a L ع ط ق ل ا ة ي و ر ن ك م ي ت ي ح ب

ق ب ع L ل ا

ه ر و د ب ل ك ا ذ ك ه و ي ن ا ث L ل ا ب ع a L ل ا ف ب ع a L ل و ا ن م ا ء د ب ن و ب ع a L ل ا ب و ا ن ت ي : ن ي ء ا ر ج ا L ن ي ذ ه ن م د ح ا و ذ ي ف ن ت ب ع a L ل ل ك ي L ع ب ج ي

ب و ا ن ت L ا . ا

ة ع ا س L ل ا ب ر ا ق ع ا ج ا ت ا ب ة ج ر د 90 ا م ب ب و ع L م ع ط ق ة ي ا ر ي و د ت

ا ذ ا ك ل ذ ل ، ي L ا و ت L ا ي L ع ن ي ت ر م ن م ر ث ك ا ن ا ر و د L ا ء ا ر ج ا ن ك م ي a L : ق ظ ح a L م

ء ا ر ج ا ن و ك ي ن ا ب ج ي ف ، ي L ا و ت L ا ي L ع ا ر و د L ا ء ا ر ج ا ن ي ب ع a L ل a L ك ر ا ت خ a

عضو ءارج! يلالتا بع الل

عضو لا ب

يا يف (قيلالتا ءحيرشلا رمظت ثيحب) قمزحلا نم لىوالا ءعطقلا عضو
قلاوطلا لىل ع ناكم

دحاو بن انا لىصوت عم ، كئتبغر بسح امرىودتو ءعطقلا بىتربم مق
ل. عفلاب ءدوجومل عطقلا دحأ لم اكلا ب

قطانملا نىب ءاواسملا لىل ع دويق دجوت الو ، يئأوشعو ائامت رح عضولا
ءيرحبلا وأ ءيضرألا

ءيادبلا ءعطق نم اءب 3×3 ءعبرم ءطيرخ ءاشن! يرورضلأا نم : ءظحالم
حاي رلا ءدرو زمز لمحت يتلا

بن انا ل اءه ربم ءعي ، تاقاطب ءئالئب ءطيرخلا يبن انا دحأ ءالتم دن ع
ىرخأ تاقاطب يا عضو نىب بع الل نكمي الو ىطغم

ينائلا بع الل لاجملا كئرت لوالا بع الل لىل ع بجي ، ءب عل لك دعب
مروء زايئجال

3×3 ءطيرخ ءاشن او عطقلا عيم ج عضو ءياغ لىل بع الل راودأ لىلاوتت

طيق نىتلا

وأ ءيربلا) سىراضتلا نم ققحت ، لم اكلا ب ءطيرخلا عيم جت درجم ب
اهيلا قىاطبلا نم ددع ربكأ لىصوت نم تنكمت يتلا (ءيرحبلا

امهم لكلا وئاشروا جتم اتناك اءا نىتلصتم نىتقاطب رابمعا مئى
مباسح مئى ال) مء دجوت يءلا بن انا ل سفن لىل ع سىراضتلا سفن

هچولأ فصن نوئي نا بجي لىل ع ، طقف ءيوازلأا يىف اتناك اءا
(اروا جتم

قئمىملا مضرأب قىاقرلا نم ددع ربكأ طبرى يءلا بع الل وه زىافلأا
ءدحاو ءعوم جم يىف

ءب عل الل يىف قريخالا قاطبلا عضو يءلا بع الل نوئي، لءاعئلا قلا ح يىف
رساخلا وه

CHARTAE

ライナー・クニジア

2人のプレイヤー10分年齢7歳以上

セット内容：9枚の正方形タイル

前書き

プレイヤーは地図製作者となり、新しく発見した地図について争います。

準備

プレイヤーの1人は陸を選択して、もう1人は海を選択します。

2人の間に1つ目のタイル（※風配図のあるもの）を置きます。他のタイルはシャッフルして全て表向きに積み重ね、一番上のタイルのみ見えるように置きます。

最近旅行したのかを2人で話し合い、近い人から開始してください。

ゲーム

プレイヤーは一回ずつ順番に、次の2つの行動のうちの1つを実行します。

A.回転

プレイ中のいずれかのタイルを時計回りに90度回転することができます。

注意：回転を2回連続で行うことはできません。そのため、2人のプレイヤーが回転を選択した場合、次のプレイヤーはB.配置しかできません。



B.配置

山札から一番上のタイルを取り、自由に回転させて、テーブルにすでに置いてあるタイルの側に置くことができます。置ける場所はすでに場にあるタイルの陸または海と完全につながっている側になります。

注意：最初のタイルから3×3の正方形の地図を作成します。片側のタイルが3つに達したら、片側は固定され、プレイヤーはさらにサイズを大きくするように配置することはできません。この2つの行動のうちの1つを行った後、次のプレイヤーの番になります。最後のタイルが置かれて、3×3の地図ができたら終了です。

採点

地図が作成されたら、陸か海において、一番長くつながっているタイルの数を確認します。つながっているのは、隣り合っている両側のタイルが同じ地形になっている場合で、隅があっても、つながっていることにはなりません。

最も多くのタイルを結び付けたプレイヤーが勝利となります。同点の場合は最後のタイルを置いたプレイヤーが負けになります。

КАРТА (CHARTAE)



2 игрока 10 минут возраст 7+

В набор входят: 9 квадратных карточек

СУТЬ ИГРЫ

Игроки берут на себя роль картографов, спорящих о карте их последних открытий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стартовый игрок определяется случайным образом и выбирает, кто из двоих игроков получает карточки суши, а кто – моря.

В первую очередь, нужно положить стартовую карточку (розу ветров) в любом положении между двумя игроками. Затем, перемешать карточки и сложить их стопкой лицевой стороной вверх, таким образом, чтобы только верхняя карточка была видна игрокам.

ИГРА

По очереди игроки должны выполнить одно из следующих действий:

А. ПОВОРОТ КАРТОЧКИ

Поверните любую карточку на 90 градусов по часовой стрелке.

Примечание: поворот не может быть выполнен более двух раз подряд, то есть, если оба игрока выбирают действие поворота друг за другом, то следующее действие должно быть расстановка карточек.

Б. РАССТАНОВКА КАРТОЧЕК

Возьмите первую карточку из стопки (таким образом открыв последующую), поверните её так, как считаете нужным и положите её таким образом, чтобы одна сторона соприкасалась с карточкой уже находящейся в игре. Расстановка карточек – свободная, без ограничений на соответствие частей моря и суши.

Примечание: единственное условие – в конце игры карточки должны создать карту квадратной формы размером 3х3.

Соответственно, когда одна сторона карты уже имеет три карточки, она фиксируется и больше не подлежит увеличению в размере.

После выполнения действия одним игроком наступает очередь следующего игрока до тех пор, пока не будет размещена последняя карточка, создающая карту размером 3х3.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда карта создана, посчитайте количество смежных карточек отдельно для каждого типа местности (суша и море). Карточки считаются смежными, если они находятся рядом и имеют одинаковый тип местности на той стороне, где они соприкасаются (по крайней мере половина стороны должна быть смежной).

Игрок, с наибольшим количеством смежных карточек одного типа местности (суша или море), объявляется победителем. В случае одинакового количества смежных карточек, игрок, разместивший последнюю карточку, проигрывает матч.

Thanks to:

Dr. Knizia and Karen, for giving us the chance to publish this great game.

Michele Mor for the wonderful (as usual) illustrations and Rita Lombardi for the patience in graphical work, bearing with my requests.

Olga, Makoto, Lukas, Drache, Cap, Giulia, Mimi for kindly translating and checking the rulebook.

Miguel and Ludofact for the quality of service and manufacturing.

Abstract Nation, Dunwich Buyers Club, Tana dei Goblin Brescia, Locanda Shakespiriana per Moschettieri, the Manal Club, 4brains4games, Dario Dordoni, and all others who helped with playtests and suggestions and supported the project.



XVgames di Marcello Bertocchi
via Brodolini 16 25086 Rezzato (BS) ITALIA
+393382020702
www.xvgames.it