

KLAUS TEUBER

CATAN®

ANA OYUN

KURAL KİTABI

İçindekiler

Catan Adasına Hoşgeldiniz!.....	2	Bir Turun Detayları.....	6
Oyunun Amacı.....	2	1. Kaynak Üretimi.....	6
Kutu İçeriği.....	3	2. Ticaret ve İnşaat.....	7
İlk Oyun İçin Kurulum.....	4	Oyunun Sonu.....	11
Bir Tura Genel Bakış.....	6	Tecrübeli Oyuncular için Kuruluş.....	12



KOSMOS

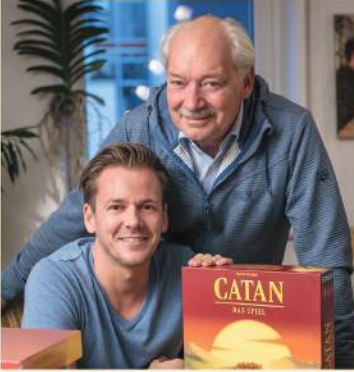
Catan Adasına Hoş Geldiniz!

Günlerce süren gemi yolculuğunun sonunda Catan adasının kıyılarına vardınız. Adaya stratejik bir şekilde yerleşin ve kârlı ticaretler yapın. Adanın size sunduğu Odun, Tuğla, Demir, Yün ve Buğday gibi kaynakları kullanın. Köyler, şehirler ve yollar inşa ederek adaya yerleşin ve yerleşimlerinizi geliştirin.

Ya gelen şanslı zarlarla ya da yapacağınız akıllıca ticaretlerle kaynakları toplayın. Ama dikkatli olun! Diğer oyuncular hedefiniz olan inşaat alanlarına sizden önce yerleşebilir veya hırsız çetelerini üstünüze salarak emek emek kazandığınız kaynaklarınızı elinizden alabilir.

Oyunun Amacı

10 Zafer Puanına ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır. Köy ve Şehir yapılarını inşa ederek, Gelişim Kartları satın alarak ve En Güçlü Ordu/En Uzun Yol kartlarının koşullarını sağlayarak puan toplayabilirsiniz.



Klaus Teuber (1952 – 2023) dünyaca ünlü bir oyun tasarımcısıdır. Onlarca ödül kazanmış oyunları yıllardır milyonlarca insan tarafından oynanmaktadır.

1995 yılında en başarılı oyunu olan CATAN'ı piyasaya sürdü. Aynı yıl Essen oyun fuarında „Yılın Oyunu“ (Spiel des Jahres) ödülünü kazandı. Bu oyunla beraber „Alman Kutu Oyunları“ türüne şekil verdi. CATAN ilk çıktığı yıldan beri 40'tan fazla dile çevrilip 70'ten fazla ülkede satışa çıktı. Bu süre zarfında Catan bir sürü eklenti paketi ve senaryosuyla kendi başına bir oyun evrenine dönüştü

Klaus Teuber 2023 yılında vefat etti. 10 yıldır beraber oyun tasarladığı oğlu Benjamin, CATAN evrenini babasının anısına büyütmek ve geliştirmek adına çalışmalarına devam ediyor.

Bu yepyeni CATAN görsel tasarımı Klaus Teuber'in anısına adanmıştır.

© © 1995, 2025 KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5–7,
70184 Stuttgart, Germany

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, CATAN-Logosu, CATAN-Güneşi ve CATAN-Markası;
CATAN GmbH (catan.com) şirketine aittir. Tüm hakları saklıdır.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 684655

Tasarımcı: Klaus Teuber (1952 – 2023)
CATAN Ek Geliştirme: Benjamin Teuber
Kapak Tasarım: Quentin Regnes
İç Tasarım: Eric Hibbeler
Grafik Tasarım: Michaela Kienle
Figürler: Andreas Klover
3D Grafik: Andreas Resch
Teknik Ürün Geliştirme: Monika Schall
Almanca Editör: Tina Landwehr-Rödde
Almanca Redaksiyon: Jasmin Balle, Arnd Fischer

İlk Baskı Editörü: Reiner Müller
Geliştirme Ekibi: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Don-
tanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina
Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Özel Teşekkürler: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas,
Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer,
Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz
ve Guido Teuber.
Türkçe Editör: Metin Ünüvar
Türkçe Dizgi: Eda Esentürk Durşen

Türkçe Lisans Sahibi:
TROÛ Games Oyuncak
İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

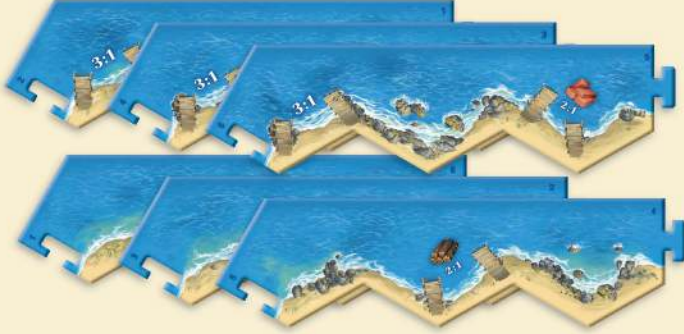
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4
34738 Kadıköy - İstanbul

info@neotroygames.com

www.neotroygames.com

Kutu İeriđi

6 Kıyı Parası

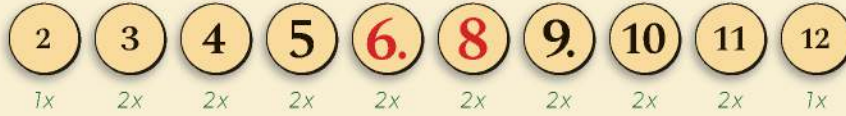


19 Altıgen Arazi Parası



3 x Taş Ocađı, 4 x Orman, Mera, Tarla, 3 x Dađ, 1 x öl

18 Sayı Pulu



4 Yapı Maliyeti Kartı



2 Özel Puanlama Kartı



En Uzun Yol

En Güçlü Ordu

2 Kart Kabı



25 Gelişim Kartı



5x Zafer Puanı



2x Monopol



2x Yol Yapımı



2x İcat



14x Şövalye



Kart Arkası

95 Kaynak Kartı



19x Tuđla



19x Odun



19x Yün



19x Buđday



19x Demir



Kart Arkası

16 Şehir

(Renk başına 4 adet)



20 Köy

(Renk başına 5 adet)



60 Yol

(Renk başına 15 adet)



1 Hırsız

2 Zar



4 Figür Kutusu



Lütfen, ilk oyundan önce, kutunun montajını yapın. Montaj için sayı sırasını takip edebilirsiniz.

İlk Oyun İçin Kurulum

Eğer ilk Catan oyununuzu oynuyorsanız bu sayfada gösterilen başlangıç haritasını kullanmanızı tavsiye ederiz.

1. Kıyılar

Aynı sayının yazdığı kenarlar yan yana gelecek şekilde kıyı parçalarını birleştirin.

2. Arazi Altıgenleri

Arazi parçalarını yandaki şekilde gösterildiği gibi yerleştirin. Catan adasında 1 Çöl ve 5 farklı tipte kaynak üreten arazi türü vardır. Arazileri ve ürettikleri kaynaklar bu şekildedir:



Taş Ocağı
Tuğla



Orman
Odun



Mera
Yün



Tarla
Buğday



Dağ
Demir



Çöl
Kaynak üretmez.

3. Sayı Pulları

Sayı Pullarını yandaki şekilde gösterildiği gibi Arazi Parçalarının üstüne yerleştirin.
Uyarı: Çöle sayı pulu konmaz.

4. Hırsız

Hırsız figürünü Çöle yerleştirin.

5. Oyuncu Parçaları

Oyuncular kendilerini temsil etmesi için bir renk seçer. Kendi renginizdeki 2 Köy ve 2 Yol figürünü şekilde gösterilen yerlere yerleştirin. Geri kalan parçaları (3 Köy, 4 Şehir ve 13 Yol) önünüze koyun. Eğer oyunu 3 oyuncuyla oynuyorsanız beyaz parçaları kutuya geri koyun.





6. Geri Kalan Kurulum

Kaynak kartlarını ayırın ve yüzü açık şekilde kart kabına yerleştirin. Gelişim kartlarını karıştırın ve yüzleri kapalı şekilde kart kabında kalan son boş yere yerleştirin. Tüm oyunculara birer tane Yapı Maliyeti Kartı verin. Özel Puanlama Kartlarını yani *En Uzun Yol* ve *En Güçlü Ordu* kartlarını haritanın yakınına yerleştirin. Son olarak iki zarı da herkesin erişebileceği bir yere koyun.



7. Başlangıç Kaynak Kartları

Oyuncular, beyaz yıldızla belirtilen köylerine göre kaynak olarak oyuna başlarlar. Köyünüzün temas ettiği her arazinin ürettiği kaynaktan birer tane alın. Bu kartlar başlangıç elinizdir. Elinizi oyun boyunca gizli tutarsınız.

Örnek: *Mavi oyuncunun yıldızla işaretlenmiş köyü Taş Ocağı, Dağ ve Tarla arazilerine temas etmektedir. Bu yüzden oyuna 1 Tuğla, 1 Demir ve 1 Buğday kartı ile başlar.*

8. Oyuna kim başlar?

Herkes iki zarı atar ve en yüksek atan oyuncu oyuna başlar. Oynama sırası saat yönünde ilerler.

Bir Tura Genel Bakış

Oynama sırası saat yönünde ilerler.
Sırası gelen oyuncu aşağıdaki aşamaları sırasıyla gerçekleştirir.

1. Kaynak Üretimi

Zar atın ve sonucuna göre masadaki tüm oyuncular kaynak kazanır. Hırsız bu aşamada oyuna dahil olabilir.

2. Ticaret ve İnşaat

Masadaki diğer oyuncularla, kasa ile veya limanlar ile kaynak ticareti yapabilirsiniz. Ayrıca Yol, Köy ve Şehir inşa edebilir veya Gelişim Kartı satın alabilirsiniz. Ticaret ve inşaat hamlelerini istediğiniz sırada ve istediğiniz kadar yapabilirsiniz.

Sıranızda istediğiniz zaman (Zar atmadan önce de) ama sadece bir kere bir Gelişim Kartı oynayabilirsiniz. Sıranız bittiğinde zarları solunuzdaki oyuncuya verin. Sıra artık o oyuncudadır ve zar atarak oyuna devam eder.

Bir Turun Detayları

Sıra sizdeyken istediğiniz zaman bir Gelişim Kartı oynayabilirsiniz. Bunu Kaynak Üretimi aşamasından önce de yapabilirsiniz. Lakin bir Gelişim Kartını satın aldığınız turda kullanamazsınız.

1. Kaynak Üretimi

İki zarı beraber atın ve gelen sayıları toplayın. Toplam sonuca göre kaynak üretin.



Zarda „7“ atmadınız:

Tüm oyuncular Kaynak Kartı kazanır

Gelen toplam zar sonucuna sahip araziler kaynak üretir. Masadaki tüm oyuncular ilgili kaynakları kazanır. Kaynak Kartları oyuncuların elinde kapalı olarak birikir.

Kaynak üreten arazi altıgenlerine temas eden her Köy birer ve her Şehir ikişer kaynak üretir. Bu yapılara sahip oyuncular kart kabından üretilen Kaynak Kartlarını alır.

Eğer bir oyuncunun kaynak üreten arazinin etrafında birden fazla yapısı varsa her biri için ayrı ayrı kaynak kazanır.

Eğer kart kabında üretilen kaynaktan herkese yetecek kadar kart yok ise, bu Kaynak Üretim aşamasında kimse o kaynaktan kazanmaz



Örnek: Zarda toplam „4“ gelmiş ise, turuncu oyuncu Ormana temas eden 2 Köyü için 2 Odun kartı alır. Bu durumda kırmızı 1 Odun alır. „8“ atılmış olsaydı, sadece kırmızı oyuncu 1 Buğday kartı kazanırdı. Kırmızı Köyünü Şehirle değiştirmiş olsaydı iki durumda da ikişer kaynak kazanırdı.



Zarda „7“ attınız: Hırsız Aktifleşir

Bu zar sonucunda kimse kaynak kazanmaz. Bunun yerine aşağıdaki aşamaları takip edin:

El Limiti Kontrolü

Tüm oyuncular ellerinde kaç Kaynak Kartı olduğunu kontrol eder. Elinde 7'den fazla Kaynak Kartı olan oyuncular bu kartların yarısını seçip kart kabına geri koymalıdır. Küsüratlı sayılar aşağı yuvarlanır. (Örnek: Elinde 9 kart olan bir oyuncu 4 kartını seçip iade eder.)



Hırsız Hareketi

Zarı atan oyuncu Hırsızın yerini değiştirmelidir. Hırsız figürünü kaldırın ve başka bir arazi altıgenine yerleştirin. Bu arazinin üstündeki sayı pulunu kapatın. Daha sonra yerleştirdiğiniz arazi altıgenine temas eden Köyü veya şehri olan bir oyuncunun elinden rastgele bir Kaynak Kartı çekip kendi elinize ekleyin.



Örnek: Mavi oyuncu „7“ attı ve Hırsız bir Orman arazisine yerleştiriyor. Hırsızın yerleştiği araziye temas eden bir turuncu Köy ve bir kırmızı Şehir var. Mavi oyuncu, iki rakibinden birini seçip onun elinden bir kaynak kartı çekecek.

Uyarı: Kaynak Üretimi aşamasında Hırsız figürünün kapattığı sayı gelirse, Hırsızın bulunduğu arazi kaynak üretmez. Bu araziye temas eden Köy ve Şehirlerin sahipleri o kaynakları kazanmaz.

Kaynak Üretimi aşamasında kaynaklar dağıtıldıktan veya hırsız hareket ettirildikten sonra zarı atan oyuncu sırasına Ticaret ve İnşaat aşaması ile devam eder.

2. Ticaret ve İnşaat

Ticaret ve İnşaat aşamasında istediğiniz sırada ve istediğiniz sayıda ticaret ve/veya inşaat hamlesi yapabilirsiniz. Daha fazla hamle yapmak istemediğinizde sıranızı bitirin.



Ticaret

Sıra sizdeyken Kaynak Kartlarınızı kullanarak istediğiniz gibi ticaret yapabilirsiniz. Bir turda istediğiniz sayıda ticaret yapabilirsiniz. Oyunda 3 farklı ticaret hamlesi vardır:

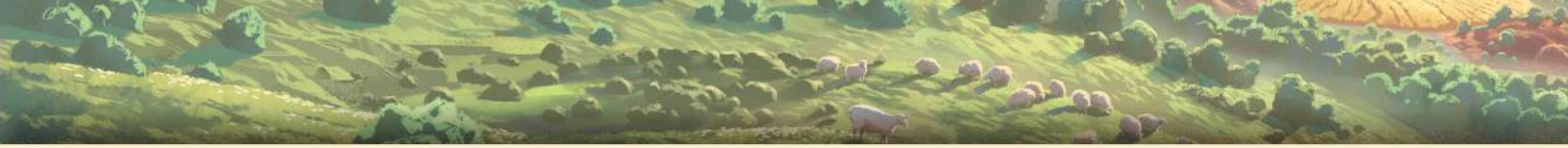
Masadaki diğer oyuncular ile Ticaret

Kaynak kartlarınızı dilediğiniz oyuncuyla takas yapabilirsiniz. Hangi kaynağa ihtiyacınız olduğunu belirtin ve karşılığında neler verebileceğinizi oyunculara söyleyin. Diğer oyuncular da size kendi tekliflerini iletebilirler.



Örnek: Sıra mavi oyuncuda ve mavi oyuncu 1 Buğday almak istiyor. Turuncu oyuncu 1 Yün karşılığında 1 Buğday verebileceğini söylüyor. Mavi kabul ediyor ve iki oyuncu kartlarını takas ediyor.

Uyarı: Diğer oyuncular sadece sırası olan oyuncu ile ticaret yapabilir. Kendi aralarında ticaret yapamazlar.



Kasa ile Ticaret

Elinizde bulunan 4 adet aynı kaynak kartını, kart kabında bulunan dilediğiniz 1 adet kaynak ile değiştirebilirsiniz.



Liman ile Ticaret

Eğer limana temas eden bir köyünüz veya şehriniz varsa daha iyi bir oranla kasa ile ticaret yapabilirsiniz.

3:1-Limanı

Elinizde bulunan 3 adet aynı kaynak kartını, kart kabında bulunan dilediğiniz 1 adet kaynak ile değiştirebilirsiniz. Yani kasa ile normal ticarete göre 1 kaynak eksik ödersiniz.



2:1-Limanı

Limanda sembolü olan kaynaktan 2 tane kartı verip istediğiniz 1 adet kaynak kartını kart kabından alabilirsiniz.



İnşaat

Sıranızda kaynak üretiminizi arttırmak ve puan kazanmak için farklı yapıları inşa edebilirsiniz. İnşaat yapmak veya Gelişim Kartı satın almak için maliyet olarak belirtilen kaynakları kart kabına ödersiniz. Kaynak ödemesini yaptıktan sonra ilgili yapıyı haritada uygun yere yerleştirebilirsiniz. Sıra sizdeyken istediğiniz kadar yapı inşa edebilirsiniz.

Yol

Maliyet: 1x Tuğla + 1x Odun



Yolları sadece arazilerin **kenarlarına** yapabilirsiniz.

Kenarlar, iki arazi altıgeninin veya bir arazi altıgeni ile deniz kıyıları arasında kalan hatlardır. Bir kenara en fazla bir tane Yol inşa edilebilir. Kenarlar her zaman kesişim noktalarında başlar ve biter. Kesişim noktaları altıgenlerin birleştiği köşelerdir. (Harita içindeki Kesişimler 3 araziye temas eder. Kıyılarda ise Kesişimler 2 araziye temas eder).





Yol inşa etmek için yeni yapacağınız yol ya daha önce yaptığınız bir yol ile bağlantılı olmalıdır ya da sizin bir köyünüzün veya şehrinizin olduğu Kesişim noktasına temas etmelidir. Eğer bir Kesişim noktasında başka bir oyuncunun köyü veya şehri varsa o noktanın diğer tarafındaki bir yol bağlantılı sayılmaz.



Örnek: Mavi oyuncu yeşille işaretlenmiş kenarlara yeni bir Yol inşa edebilir. Çarpı ile işaretli kenarlara Yol koyamaz.

En Uzun Yol

Oyunda **ardışık** yollardan oluşan ve en az **5 uzunluğundaki** Yolu yapan ilk oyuncu, **En Uzun Yol Özel Puan Kartı**nı önüne alır. Bu en uzun yol başka bir oyuncunun Köy veya Şehirleri tarafından bölünmemelidir. Tek hat üstünde olmayan yancıl yollar hesaplamaya dahil edilmez. Eğer başka bir oyuncu **En Uzun Yol** kartına sahip oyuncudan daha uzun bir yol yaparsa, puan kartı **hemen** o oyuncunun önüne geçer. **En Uzun Yol** kartı **2 Zafer Puanı** değerindedir.



Örnek: Kırmızı oyuncu 6 uzunluğunda bir ardışık yola sahiptir (yancıl yollar hesaplamaya dahil edilmez) ve **En Uzun Yol** kartını önüne alır. Turuncu oyuncunun ise en uzun yolu 4 sayılır. Çünkü turuncunun 7 uzunluğundaki yolu, araya konmuş kırmızı köy ile 3 ve 4 uzunluğunda iki yola ayrılmıştır.

Köy

Maliyet: 1x Tuğla + 1x Odun + 1x Yün + 1x Buğday

Köyler sadece kendi Yolunuz ile ulaştığınız bir Kesişime inşa edilebilir. Ayrıca köy yaparken asgari uzaklık kuralı dikkate alınmalıdır.

Asgari Uzaklık Kuralı

Köyü yapacağınız Kesişim noktasının 3 kenarındaki Kesişimlerde, size ait olsa dahi, başka bir Köyün veya Şehrin olmaması gerekir.

Sahip olduğunuz tüm köyler Kaynak Üretim aşamasında size kaynak sağlayabilir. Oyun başında yerleştirilen köylerden hiçbir farkları yoktur.

Köyler **1 Zafer Puanı** değerindedir.



Örnek: Kırmızı oyuncu sadece yeşille işaretlenmiş keşime köy inşa edebilir. Çarpı ile işaretli kesişimlere asgari uzaklık kuralından dolayı köy inşa edilemez.

Şehir

Maliyet: 2 x Buğday + 3 x Demir

Şehirler sadece var olan bir köyün geliştirilmesiyle yapılabilir!

Bir Şehir inşa ederken seçtiğiniz bir Köy figürünü kaldırın ve yerine bir Şehir figürü yerleştirin. Kaldırdığınız köy önünüze geri döner ve ilerleyen hamlelerde tekrardan kullanılabilir.

Şehirler köylerin 2 katı kadar üretim yapar. Zar toplamının geldiği altıgen arazi çevresinde şehriniz olursa 2 kaynak kartı alırsınız.

Şehirler **2 Zafer Puanı** değerindedir.

Gelişim Kartı

Maliyet: 1x Yün + 1x Buğday + 1x Demir

Ticaret ve İnşaat aşamasında iken istediğiniz zaman ve istediğiniz kadar Gelişim Kartı satın alabilirsiniz.

Bir Gelişim Kartı almak için maliyetini kart kabına koyun ve kapalı şekilde bir Gelişim Kartı çekin. Çektiğiniz kartı önünüzde kapalı tutun. Bu karta istediğiniz zaman bakabilirsiniz. Gelişim Kartları kullanılana kadar diğer oyuncuların gizli tutulur. Gelişim Kartları tek kullanımlıdır. Bir Gelişim Kartını satın aldığınız tur kullanamazsınız. Ayrıca turda en fazla 1 adet Gelişim Kartı oynayabilirsiniz (Zafer Puanı kartları hariç).

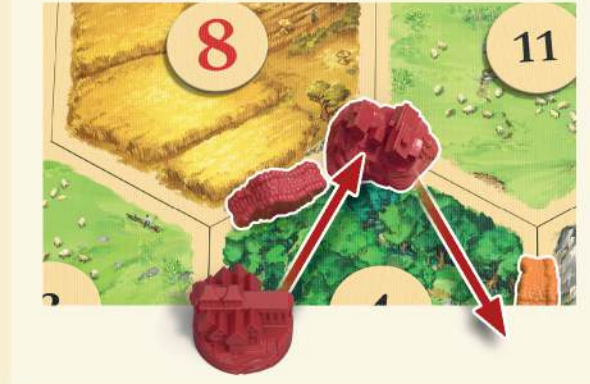
Oyunda 5 farklı Gelişim Kartı bulunur:

Monopol, Yol Yapımı, İcat

Eğer bu ilerleme kartlarından birini oynarsanız, kart üzerinde yazan talimatı takip edin. Kartı kullandıktan önünüze açık şekilde yerleştirin.

Şövalye

Bir Şövalye kartı oynadığınızda, Hırsız figürünü hareket ettirip yeni bir arazi parçasına yerleştirin. Sayfa 7'de *Hırsız Hareketi* başlığında anlatıldığı gibi başka bir oyuncunun elinden bir Kaynak Kartı çekin. Oynanan Şövalye kartları önünüzde açık olarak durmalıdır.





En Güçlü Ordu

Önüne ilk 3 tane Şövalye kartı açan oyuncu *En Güçlü Ordu* Özel Puan Kartını önüne alır. Başka bir oyuncu *En Güçlü Ordu* kartına sahip oyuncudan daha fazla açık Şövalye kartına sahip olduğu anda, puan kartı o oyuncuya geçer.

En Güçlü Ordu kartı **2 Zafer Puanı** değerindedir.



Zafer Puanı

Zafer Puanı kartlarınızı oyun boyunca gizli tutarsınız. Bu kartları sadece kendi turunuzda, toplamda 10 veya daha fazla zafer puanına ulaştığınızda açabilirsiniz. Bir turda birden fazla zafer puanı kartı açılabilir. Zafer Puanı kartları satın alındıkları turda da açılabilir.



Oyunun Sonu

Sıra sizdeyken, **10 veya daha fazla zafer puanına** sahipseniz oyun biter ve kazanan siz olursunuz.



Örnek: Mavi oyuncu oyunu 10 Zafer Puanına ulaşılarak sonlandırıyor. (2 şehirden ikişer puan, 3 köyden birer puan, En Uzun Yol kartından 2 puan ve Gelişim Kartından 1 puan). Mavi oyuncu oyunu kazanıyor. Kırmızı ve Turuncu oyuncular 8'er puana sahip. Beyaz oyuncu da 6 puan ile oyunu sonlandırıyor.

	Yapılar	Puan
	2	4 ZP
	3	3 ZP
ZP Kartları	1	1 ZP
Özel Puanlar	En Uzun Yol	2 ZP
Toplam		10 ZP

	Yapılar	Puan
	1	2 ZP
	4	4 ZP
ZP Kartları	0	0 ZP
Özel Puanlar	En Güçlü Ordu	2 ZP
Toplam		8 ZP

	Yapılar	Puan
	2	4 ZP
	4	4 ZP
ZP Kartları	0	0 ZP
Özel Puanlar	-	0 ZP
Toplam		8 ZP

	Yapılar	Puan
	1	2 ZP
	3	3 ZP
ZP Kartları	1	1 ZP
Özel Puanlar	-	0 ZP
Toplam		6 ZP

Tecrübeli Oyuncular için Kuruluş

Her CATAN oyununun bambaşka bir deneyim olmasını ister misiniz?

Değişken harita kurulumu için bu adımları izleyin:

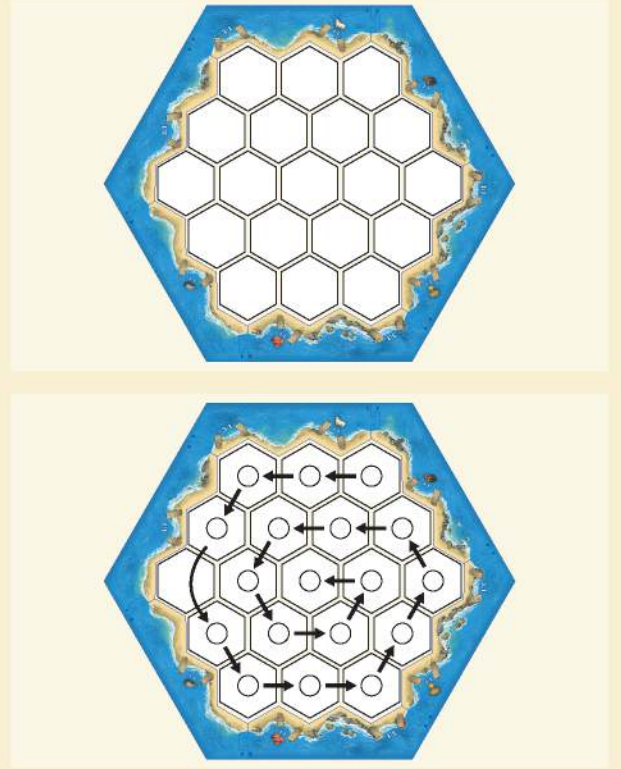
1. **Kıyı Parçalarını** rastgele bir şekilde birleştirin.
2. **Arazi Altıgenlerini** kapalı şekilde karıştırın ve harita rastgele bir şekilde yüzüstü yerleştirin.
3. **Sayı Pullarını** ters çevirin ve arkasındaki harflere göre alfabetik şekilde sıralayın.

Rastgele bir köşeden başlayarak pulları yerleştirin. Yerleştirirken dıştan içe ve saat yönünün tersinde ilerleyin (Yandaki şekili örnek alabilirsiniz.)

Uyarı: Yerleştirme sırasında Çöl parçasını atlamayı unutmayın.

Pulların dizilimi bittikten sonra hepsini yüz üstü çevirin.

4. Son olarak Hırsız Figürünü Çöle koyun.



Yerleşim Aşaması: Başlangıç köy ve yollarının yerleştirilmesi

Değişken harita kurulumu yaparken başlangıç yapılarınızın yerlerini de siz belirlersiniz. Zarları atıp ilk oyuncuyu belirleyin. Sonrasında sırayla aşağıdaki iki adımı uygulayın:

1. Tur

İstediğiniz bir kesişim noktasına ilk Köyünüzü yerleştirin. Sonra bu kesişime bağlı kenarlardan birine 1 Yol koyun. **Saat yönünde** ilerleyerek diğer oyuncular da aynı hamleyi yapar: Herkes 1 Köy ve bu köye bitişik 1 Yol yerleştirir. Köyleri yerleştirirken Asgari Uzaklık Kuralına (sayfa 9) uymayı unutmayın.

2. Tur

Herkes birer Köy ve Yol yerleştirdikten sonra son köyü yerleştirmiş oyuncu ikinci tura başlar: Bu oyuncu haritadaki uygun (Asgari Uzaklık Kuralı) bir kesişim noktasına ikinci Köyünü ve köye bitişik Yolunu yerleştirir. Daha sonra **saat yönünün tersinde** ilerleyerek diğer oyuncular da ikinci Köy ve Yollarını yerleştirir. (Köy yerleştirme oyuncu sırası: 1-2-3-4-4-3-2-1)

Başlangıç Kaynak Kartları

Tüm oyuncular ikinci yerleştirdikleri Köyün temas ettiği arazilere göre kart kabından birer Kaynak Kartı alır ve başlangıç ellerini oluşturur.

Uyarı: İlk oyuncu haritaya ilk ve son köyü yerleştiren oyuncu olur. Yerleştirme ve kaynak alımı bittikten sonra bu oyuncunun zar atmasıyla oyunun ilk turu başlar.

Burdan sonra oyun 6. sayfada anlatıldığı gibi devam eder.