

2-4 OYUNCU | 8 YAŞ & ÜZERİ

ŞANS VE CESARET OYUNU

EJDERHA ORMANI

OYUN KURALLARI



İÇİNDEKİLER

64 Maceracı Kartı
(5 renkte 1'den 12'ye sıralı,
4 Şanslı Uğurböceği)
42 Ejder Ormanı kartı
2 Tur özeti kartı
6 Özel zar



GENEL BAKIŞ

Sizler büyüü Ejder Ormanında yolculuğa çıkan maceracılarınsınız. Kartlarınızı oynayarak zorlu canavarları alt etmek veya bu yolda size yardımcı olacak eşyaları almak için zarları kullanın. Ormandaki canavarları avlayın, en çok zafer puanını siz toplayın ve oyunu kazanır!

KURULUM

♣ Tur özeti kartlarını çıkarın ve kalan kartları arkalarındaki renklere göre iki desteye ayırın.

Yeşil arkalı Orman destesinde üç farklı kart çeşidi vardır; Yeşil arka planlı Canavarlar, mor arka planlı Geliştirmeler ve turuncu arka planlı Olaylar. Bunlar hakkında daha fazla bilgi için “Kart Tipleri” kısmına bakabilirsiniz.

Orman destesindeki turuncu ve mavi ejder kartlarını bulun, desteden çıkarın ve desteyi karıştırın. Daha sonrasında oyuncu sayısına göre belirli sayıdaki kartları rastgele biçimde oyundan çıkartın (kutuya geri koyun).

2 oyuncu = 12 kart
3 oyuncu = 10 kart
4 oyuncu = 8 kart

Ejder kartlarını destenin alt yarısına rastgele ekleyin.

♣ Orman destesinden 5 kartı oyun alanının ortasına açık biçimde koyup ormanı oluşturun ve desteyi ormanın kenarına koyun. (Not: eğer bu aşamada olay kartı açarsanız, olay kartlarını desteye geri karıştırıp yeni kartlar açın.)

♣ Kırmızı arkalı Maceracı destesini karıştırın ve her oyuncuya 5 kart verin. (Elinizi diğer oyuncular görmemeli.) Kalan maceracı kartlarını oyun alanına yerleştirin.

♣ 6 zarı ve tur özeti kartlarını tüm oyuncuların erişebileceği yerlere koyun.



NASIL OYNANIR

En yakın zamanda ormanda yürüyüş yapmış olan oyuncu oyuna başlar ve sola doğru devam eder. Turunuzda **hazırlanabilirsiniz** (desteden 1 maceracı kartı çekmek) veya **yakalayabilirsiniz** (elinizden kart oynayıp ormandaki kartlardan birini yakalamaya çalışmak.).

HAZIRLANMAK

Maceracı kartı çekmeyi seçerseniz desteden bir kart çekin ve “Ben Hazırım!” diyerek turunuzun bittiğini diğer oyunculara duyurun.

Not: Elinizde maksimum 9 kart tutabilirsiniz, eğer 9 kartınız varken kart çekmek isterseniz, **kartı çektikten sonra** elinizden bir kartı ıskartaya çıkartarak elinizi 9'a indirmelisiniz.

Şanslı Uğurböcekleri – Eğer şanslı uğurböceği kartı çekerseniz hemen iskartaya çıkartıp 2 kart daha çekersiniz.

Maceracı destesi bittiğinde ıskartayı karıştırıp yeni deste oluşturun.



EJDER ORMANI DESTESİ KART TİPLERİ

CANAVARLAR

Oyunun amacı canavarları alt edip puanlarını toplamak olduğu için bu destenin çoğunluğu canavarlardan oluşur (Örn. Bir huysuz troll kendisini yakalayana 4 puan kazandırır.) Zafer puanları sol alttaki kalkanda, yakalamak için gereken güç ise sağ alttaki sembollerle gösterilir (kılıç vurmaya, bot ezmeye ve yüz ise bağırma) temsil eder. Daha fazla detay için “Yakalamak” kısmına bakabilirsiniz.) Bazı canavarları yakalamak, kullanılan yöntemle göre daha kolay veya zor olabilir. (Örn. Sümük Topağını vurarak yakalamak çok zorken Ateş Karıncalarını ezmek daha kolaydır.)



GELİŞTİRMELER

Geliştirmeler zafer puanı vermez ama canavarları yakalamayı kolaylaştırırlar. (Örn. Gümüş kılıç vuruş sonuçlarınıza 2 eklemenizi sağlar.) Aksi belirtilmedikçe geliştirmeler oyun sonuna kadar sizinle kalır ve her tur kullanılabilir. Aynı anda birden fazla geliştirme kullanabilirsiniz. Geliştirmeleri yakalamak için gereken değerler de Canavarlarınkıyle aynı şekilde gösterilir ve yakalama süreci aynıdır.



OLAYLAR

Olay kartları çekildiği anda uygulanır ve bütün oyuncuları etkiler. Kartın üzerindekiileri gerçekleştirin ve kartı iskartaya çıkartın. Bir kart daha çekerek ormanı tekrardan 5 karta tamamlayın.

Örneğin, Şimşek Fırtınası gerçekleştiğinde her oyuncu bir maceracı kartını iskartaya çıkarır. Herkes bir kart attıktan sonra Şimşek Fırtınası kartı da iskartaya çıkar ve orman tekrar 5 karta tamamlanır.



YAKALAMAK

Ormandan kart yakalamanın üç yolu vardır: Vurmak, Ezmek, Bağırarak:



VURMAK

Renk fark etmeksizin ardışık sayılardaki kartlar oynanır.





EZMEK

Hepsi aynı sayıda olan kartlar oynanır





BAĞIRMAK

Hepsi aynı renkte olan kartlar oynanır



Hangi canavarı veya geliştirmeyi yakalamak istediğinizi belirtin ve kullanacağınız kartları (geliştirmeler dahil) önünüze açarak gösterin. (Ör. “Şu ateş karıncalarının üzerlerine basacağım!”) Sonrasında kullandığınız kart başına bir zar alın ve atın (Ör. 4 kart oynadıysanız 4 zar atmanız gerekir.)

Ardından attığınız zarlar (ve varsa geliştirme kartlarınızın bonusları) toplanıp yakalamaya çalıştığınız kartın üzerinde yazan değer ile karşılaştırılır. Kartın üzerindeki kılıç vurmayı, bot ezmeyi ve yüz ise bağırma temsil eder. Eğer zar (ve geliştirme) toplamınız kartın üzerindeki ilgili değer ile eşitse veya değerden yüksekse kartı başarıyla yakalarsınız.

Örnek
Toplam = 9

Eğer oynadığınız kartlar ezme hamlesi gerçekleştiriyorsa canavarı yakaladınız, ancak vurma veya bağırma ise başarısız oldunuz.

ZAFER PUANLARI



VURMAK 4

EZMEK 3

BAĞIRMAK 2

CANAVARLAR

Eğer canavarı yenerseniz kartı ormandan alın ve önünüzdeki “zafer yığınızıza” yüzü kapalı bir şekilde koyun. Kullandığınız maceracı kartlarını iskartaya çıkartın.

Eğer canavarı yenemezseniz kart ormanda kalmaya devam eder ve ceza olarak elinizden bir kartı iskartaya çıkartmanız gerekir. (Geri kalan maceracı kartlarını elinize alırsınız.)



GELİŞTİRMELER

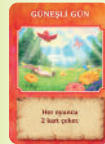
Eğer bir geliştirmeyi yakalamayı başarırırsanız kartı alın ve açık biçimde önünüze koyun. Bu kartı oyun boyunca istediğiniz gibi kullanabilirsiniz. (Bazı geliştirme kartları ise tek kullanımlıktır, kart üzerinde belirtilir.)

Kullandığınız bütün maceracı kartlarını iskartaya çıkartın. Canavarları yakalamaya çalışırken olduğu gibi, eğer başarısız olursanız elinizden bir kartı iskartaya çıkartmanız gerekir.



Notlar:

- Geliştirmeleri yakalamak için sahip olduğunuz geliştirmeleri kullanamazsınız.
- İsterseniz tek kart oynayıp bir zar atabilirsiniz.
(Bu durumda üç yakalama yönteminden istediğinizi seçebilirsiniz.)
- Turunuzda yalnızca 1 canavar veya geliştirme yakalamaya çalışabilirsiniz.
- Herhangi bir zamanda atabileceğiniz en fazla zar adeti 6'dır.



ORMANI YENİLEMEK

Bir kartı yakaladığınızda Ejder Ormanı destesinden (kaldıysa) yeni bir kart çekip yerine koyun. Olay kartı çekerseniz hemen kartı okuyup üzerinde yazanları gerçekleştirin ve yerine yeni bir kart çekip ormanı 5 karta tamamlayın. Turunuz bitti.

OYUNUN SONU

- Aşağıdaki iki senaryodan biri gerçekleşirse oyun biter:
1. İki ejder de mağlup edilirse, veya
 2. Maceracı destesi ikinci defa biterse. (Bu durumda her oyuncu bir tur daha oynar ve oyun biter.)



Tüm oyuncular yakaladıkları canavarlarının üzerindeki zafer puanlarını toplar. Sonrasında herkes yakaladığı canavar sayısını karşılaştırır, en fazla canavara sahip olan 3 ekstra puan kazanır (eşitlik durumunda eşit oyuncular 2'şer puan kazanır.) En yüksek puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır, puanlar eşitse en çok sayıda canavar yakalamış olan oyuncu oyunu kazanır.

VARYANTLAR

Ejder büyüğü: Vurmak, Ezmek veya Bağırmanın dışında, oyundaki iki ejderi yakalamak için onlara ejder büyüğü ile saldırmayı deneyebilirsiniz. Ejder büyüğünü yaparken aynı renkte ve ardışık 3 maceracı kartı (örn: Kırmızı 3, 4, 5) kullanarak normalde alacağınız üç zar yerine iki zar alırsınız. Eğer 6 veya daha üstü gelirse ejderi yakalamış olursunuz, başarısızlıkta elinizden iki kartı iskartaya atmanız gerekir. Bu büyü sadece ejderlere karşı kullanılabilir.



Kısa oyun: Oyuna başlamadan önce Ejder Ormanı destesinden daha fazla kartı oyundan çıkartın.

Uzun oyun: Ejder Ormanı destesinden daha az kartı oyundan çıkartın ve/veya iki ejder de alt edilene kadar oyuna devam edin.

Basit kurulum: Tüm Ejder Ormanı destesi ile oynayın. Oyun maceracı destesi iki defa bittiğinde veya son Ejder Ormanı kartı açıldığında biter.

GAMEWRIGHT'TAN BİRKAÇ CÜMLECİK

Hayal etmesi zor olabilir ama zengin çizimlerle dolu kartlı “Dragonwood” aslında başladığından çok farklı bir yerde bitti. Oyunun mucidi Darren Kisgen oyunu hiçbir çizim olmadan, kâğıt üzerinde basit kelimeler ve sayılar şeklinde bir prototip olarak sundu. Açıkçası bundan fazlasına da ihtiyacı yoktu çünkü oyunu test edenler bu basit ama derin fantezi oyunuyla resmen büyüldü. Çizer Chris Beatrice de Darren'ın sözlerindeki zekâ ve mizahı ustalıkla öne çıkararak görsel anlamda en başarılı oyunlarımızdan birini yaratmamıza yardımcı oldu.



Tasarım: Darren Kisgen
Çizim: Chris Beatrice



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2015 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.



www.neotroygames.com
@neotroygames