

KAYIP DIYARLAR

RYAN LAUKAT

İÇERİK

72 ahşap küp (askeri birlik) ve 12 ahşap kale (şehir). 4 harita tablası, 43 kart, 44 altın pulu, 3 şato pulu, 5 araştırma pulu, 4 olay pulu, 1 zehirli bataklık pulu, 1 başlangıç bölgesi pulu ve kural kitapçığı.

OYUNA BAŞLANGIÇ

1. 4 adet harita tablasını "T" şekli alacak şekilde birleştirip, masanın ortasına yerleştirin. Haritalardaki adalar birbirine noktalı çizgilerle bağlanır. Başlangıç bölgesi pulunu, şu kriterleri sağlayan herhangi bir bölgeye yerleştirin:

- Başlangıç bölgesi pulu merkezdeki harita tablasında yer almalıdır.
- Pulu yerleştireceğiniz bölgenin, diğer harita tablasındaki bir bölgeye, direkt olarak noktalı şekilde erişiminin olması gerekir.



2. Arkasında sembol bulunan kartları bir kenara koyun (bknz. 'Kart Tipleri').

Şayet oyunu 3 kişi oynuyorsanız, sol üst köşesinde '4' yazan kartları kutuya geri yerleştirin. Oyunu 2 kişi oynuyorsanız, sol üste köşesinde '3' yazan kartları da kutuya geri yerleştirin. Geri kalan kartları karıştırın ve yüzü kapalı bir deste haline getirerek, haritanın yanına yerleştirin. Bu destenin üstünden 6 adet kart çekin ve yüzü açık olacak şekilde, haritanın üstündeki bir alana yan yana dizin. 'Kart Maliyetleri' kartını da bu 6 kartın üstünde bir alana yerleştirin.



3. Herkes bir renge ait 18 küpü (askeri birlik) ve 3 şehri alır. Bütün oyuncular 4 askeri birliğini, başlangıç bölgesi pulunun bulunduğu bölgeye yerleştirir. Ardından herkes, merkez harita tablasının dışındaki belli bir bölgeye, 1 adet askeri birlik yerleştirir. Bütün oyuncular, bu tek askeri birliklerini aynı bölgeye yerleştirmelidir. Yani oyunun başında herkesin, haritada 5 adet askeri birliği olmalıdır (4 adet başlangıç bölgesinde, 1 adet ise başka bir harita tablasındaki başka bir bölgede).

4. Eğer oyunu 2 kişi oynuyorsanız, oyuna dahil olmayan bir rengin askeri birlik küplerini alın. İki oyuncuya da bu küplerden 5'er adet verin ve sırayla, bu küpleri haritaya yerleştirin. Haritaya yerleştirilen bu 10 küp, oyun sırasında hareket ve hamle kabiliyeti olmayan üçüncü bir oyuncu gibi düşünülecek.

5. Altın pullarını haritanın kenarına yerleştirin. Bakır (sarı) olanlar 1 altın değerinde, gümüş (gri) olanlar ise 3 altın değerindedir. Oyuncu sayısına göre aşağıda belirtilen değerde altın pulu alın:

2 Oyuncu	12 Altın
3 Oyuncu	11 Altın
4 Oyuncu	9 Altın

6. Her bir oyuncu 'Zafer Puan Takibi' kartını alır.

7. Diğer kullanılmayan parçaları, ilk oyunlarınızda kutuya geri yerleştirin. Bu parçaların kullanımı '**Varyantlar**' bölümünde anlatılmıştır. İleriki oyunlarınızda bunları oyununuza dahil edebilirsiniz.

Kart Tipleri



Yaratık/Konum Kartları



Lider Kartları



Kart Maliyeti Kartı



Zafer Puan Takibi Kartı

(Oyunun sonunda altın pullarını bu kartın üzerine yerleştirerek, puan hesaplamanızı yapabilirsiniz.)

Özel Harita Tablaları

Bazı harita tablalarına ait özel kurallar vardır. Bu haritaların üzerinde aşağıdaki semboller bulunur:



Bu haritada oynuyorsanız, başlangıç bölgesi pulunu, bu tablaya yerleştirmelisiniz.



Bu haritada 3 ada bulunur ve bu adalar arasında hareket etmek, su üzerinde hareket olarak sayılmaz. Ancak oyunun sonu gelip, adalar puanlandırıldığında, her biri ayrı ada olarak değerlendirilir ve puanlanır.

OYUNUN OYNANIŐI

1. Oyuncular oyuna ilk bařlayan oyuncuyu belirlemek iin kapalı ihale yapar. Yani oyuncular kimseye gstermeden, elinin altına, ilk oyuncu olabilmek iin teklif edeceėi altınları saklar. Btn oyuncular hazır olduėunda herkes teklifini gsterir. En yksek meblaėı teklif eden oyuncu, bu altınları kasaya yerleřtirir. Diėer oyuncular ise altınlarını geri alır. Eėer tekliflerde eřitlik varsa, yařça kk olan oyuncu teklifi kazanmıř olur. Bu ihale oyunda sadece bir kez yapılır. İhaleyi kazanan oyuncu, oyuna ilk bařlayacak oyuncuyu belirler.

Dilerseniz oyuna bařlayacak olan oyuncuyu rastgele řekilde de belirleyebilirsiniz.

2. Tur sırası saat ynnde ilerler. Sırası gelen oyuncu, masada aık olan 6 karttan bir tanesini alır ve nne yerleřtirir. Oyuncu, aldıėı kartın 'Kart Maliyeti' kartındaki pozisyonuna gre, ilgili meblaėı kasaya der. Soldan saėa olacak řekilde kartların maliyetleri; 0, 1, 1, 2, 2 ve 3'tr. rnek verecek olursak; mesela bir oyuncu, 3. sıradaki kartı alırsa, kasaya 1 altın demesi gerekir.



3. Satın alınan kartın aksiyonu gerekleřtirildikten sonra (ařaėıda anlatılacak), masada kalan 5 kartı; sola doėru, bořluk varsa kapatacak řekilde ilerletin ve en saėdaki alana desteden yeni bir kart aın. Tur sırası artık saat ynndeki oyuncuya geer.

AKSİYONLAR VE YETENEKLER

AKSİYONLAR

Satın aldığınız kartlar size bir aksiyon ve bir yetenek sağlar. Aksiyonlar, kartın alt kısmına yer alan parşömenlerde gösterilir. Kart satın alan oyuncu, kartta yer alan aksiyonu hemen gerçekleştirir. Aksiyonlar, oyuncuların; krallıklarını oluşturmalarını, yeni bölgeleri ve adaları kontrol etmesini sağlar. Kartlarda yer alan aksiyon türleri aşağıdaki gibidir:

-Yeni askeri birlik yerleştirin.

Kaç adet birlik yerleştirmeniz gerektiği, parşömen üzerinde belirtilir. Yeni birlikleri, başlangıç bölgesine veya şehrinizin bulunduğu bölgelere yerleştirebilirsiniz.

Yerleştireceğiniz birliklerin hepsini aynı bölgeye yerleştirmek zorunda değilsiniz. Bir oyuncunun, haritada en fazla 18 adet askeri birliği olabilir.



-Askeri birlikleri hareket

ettirin. Bu aksiyon askeri birliklerinizi bölgeler arasında hareket ettirmenizi sağlar. İlgili kartın kaç hareket hakkı verdiği, parşömen üzerinde yer alan birlik sayısı ile belirtilir. Örnek verecek olursak, sağdaki parşömende 3 adet birlik var, dolayısıyla 1 birliğinizi 3 adım (bölge) ilerletebilirsiniz ya da 3 birliğinizi 1 adım ilerletebilirsiniz. İsterseniz, 1 birliğinizi 2 adım, diğer başka bir birliğinizi de 1 adım ilerletebilirsiniz.

Eğer birliğinizi, aralarında okyanus bulunan noktalı çizgi üzerinden geçirmek isterseniz, bu hamle size 3 harekete mal olur.



-Şehir inşa edin. Üzerinde ordunuzun bulunduğu herhangi bir bölgeye şehir inşa edin. Bölgelerde birden fazla oyuncunun şehri olabilir



-Askeri birlik yok edin.

Rakip askeri birlikleri haritadan kaldırabilirsiniz. Ancak bu aksiyon için, yok etmek istediğiniz askeri birliğin bulunduğu bölgede, sizin de askeri birliğinizin bulunması gerekir.

Bir bölgede şehriniz olur ancak askeri birliğiniz olmazsa, o bölgedeki rakip askeri yok edemezsiniz. Yok ettiğiniz askeri birlikleri, sahibi olan oyuncuya geri verirsiniz.



-Ve / Veya Aksiyonları. Eğer parşömen üzerinde iki aksiyon görseli varsa ve aralarında da '/' işareti bulunuyorsa, bu sembol, iki aksiyondan sadece birisini seçebilirsiniz anlamına gelir. Eğer aralarında '+' işareti varsa, iki aksiyonu da gerçekleştirebilirsiniz ancak öncelikli olarak soldaki aksiyonu, ardından da sağdaki aksiyonu gerçekleştirmeniz gerekir. Sağda yer alan parşömen üzerinde '+' olduğunu varsayalım. Bu durumda, önce bir orduyu yok etmeniz, ardından da yeni bir şehir kurmanız gerekir. Eğer kartlar üzerinde yer alan aksiyonlardan birisini gerçekleştiremiyorsanız, o aksiyonu yok gibi düşünebilirsiniz.



Not: Şayet oyuncu dilerse, bir kartı satın aldıktan sonra aksiyonunu yapmayabilir.



YETENEKLER

Bütün kartların üzerinde, o kartın ismi ve yeteneğinin sembolü yer alır. Yetenekler, oyunu kazanmanıza yardım edecek bonuslardan ya da zafer puanlarından oluşur. Bir kartı satın aldıktan sonra, o kartın yeteneğini oyun boyunca kullanırsınız. Kartı satın aldığınız anda, ilgili yetenekten hemen faydalanabilirsiniz. Aynı yetenek sembolü birden fazla karta sahip olursanız, etkileri toplanır.

+1 Hareket. Her hareket aksiyonunu gerçekleştirdiğinizde, ekstradan bir hareket hakkınız daha olur.



+1 Birlik. Her birlik yerleştirme aksiyonunu gerçekleştirdiğinizde, ekstradan bir birlik yerleştirme hakkınız daha olur.



Uçuş. Her bir 'kanat' sembolü, denizler üzerindeki hareket maliyetinizi 1 düşürür. Örnek verecek olursak, eğer 'kanat' sembolü bir adet karta sahipseniz, denizler üzerinden 2 hareket hamlesi karşılığında (normalde 3) birliğinizi geçirebilirsiniz. Eğer 3 veya daha fazla kanat sembolü karta sahip olursanız, denizden geçişler 1 hareket karşılığında olur.



İksir. Oyunun sonunda en çok iksiri bulunan oyuncu, 2 zafer puanı kazanır.



Altın Kazanma. Tek sefere mahsus olmak üzere, hemen 2 altın kazanırsınız.



Her bir kart için +1 ZP. Oyunun sonunda, sahip olduğunuz noktalı alanda belirtilen isimli kart sayısı başına 1 zafer puanı kazanırsınız.



Setler için ZP. Oyunun sonunda, kart üzerinde belirtilen sete sahipseniz, ilgili zafer puanını kazanırsınız.

3 soylu kartına da sahipseniz 4 ZP

3 altın başına 1 ZP. Oyunun sonunda, her 3 altın değeri için 1 zafer puanı kazanırsınız.

3 altın başına +1 ZP

Saldırılardan etkilenmez. Diğer oyuncular, sizin birliklerinizi yok edemez.

Saldırılardan etkilenmez.

oyunun sonu

Oyun bütün oyuncuların aşağıda belirtilen adette karta sahip olması ile birlikte sona erer.

2 Oyunculu bir oyunda	11 Kart
3 Oyunculu bir oyunda	10 Kart
4 Oyunculu bir oyu	8 Kart

Ardından oyuncular zafer puanlarını toplarlar. Kasadaki altınları, zafer puanı takibi kartı üzerine yerleştirerek hesaplama yapabilirsiniz. Örnek verecek olursak, şu anda 17 puandaysanız, zafer puanı takibi kartı üzerinde; bir altını 10'un üzerine, yine bir altını 5'in üzerine, başka bir altını da 2'nin üzerine yerleştirirsiniz.

Puan takibini dilerse, bu kartı kullanmayarak, hafızanızdan da yapabilirsiniz.

Puan Hesaplaması:

Bölgeler: Oyuncular, kontrol ettikleri her bir bölge başına 1 zafer puanı kazanırlar. Bir oyuncunun bir bölgeyi kontrol edebilmesi için, bu bölge üzerinde diğer oyuncuların daha fazla askeri birliğinin bulunması gerekir. Bu hesaplama sırasında, **şehirler de askeri birlik olarak sayılır.** Eğer bir bölgede oyuncuların askeri birlik sayıları eşitse, bu bölgeyi kimse kontrol edemez.

Adalar: Oyuncular, kontrol ettikleri her bir ada için 1 zafer puanı kazanırlar. Bir oyuncunun bir adayı kontrol edebilmesi için, bu ada üzerinde diğer oyuncuların daha fazla bölgeyi kontrol ediyor olması gerekir. Eğer oyuncular arasında kontrol edilen bölgelerde eşitlik varsa, bu adayı kimse kontrol edemez.

Not: Sağdaki örnekte görebileceğiniz gibi, bir harita tablasında birden fazla ada yer alıyor olabilir.



3 ada, 10 bölge.

Yetenekler: Oyuncular, sahip oldukları kartların yeteneklerine göre zafer puanları kazanabilirler. Örnek verecek olursak, 'Her bir Lanetli kart için +1 ZP' özellikli karta sahip olan oyuncunun, oyun sonunda elinde 4 adet 'Lanetli' kartı varsa, 4 zafer puanı kazanır.



İksirler: En çok iksire sahip olan oyuncu 2 zafer puanı kazanır. Eğer iki veya ikiden fazla oyuncu arasında eşitlik varsa, ilgili oyuncular 1 zafer puanı kazanırlar.



Bölgeler, adalar, yetenekler ve iksirlerle en çok zafer puanına sahip olan oyuncu, en güçlü krallığı kurmuş ve oyunu da kazanmış olur! Eğer puanlarda eşitlik varsa, en çok altını olan oyuncu oyunu kazanır. Eğer hala eşitlik söz konusuysa, haritada en çok ordusu olan oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik durumu hala daha devam ediyorsa, en çok bölgeyi kontrol eden oyuncu oyunu kazanır.

VARYANLAR

Uzun Oyun: Eğer daha uzun bir oyun tecrübesi yaşamak isterseniz, 3 oyun oynayın. Oyun sonlarında puanlarınızı not edin ve 3 oyunun sonunda en çok puana sahip olan oyuncu, oyunun kazananı olur.

Ana oyunu bir iki defa oynadıktan sonra oyuna derinlik katmak isteyen oyuncuların oyunu aşağıdaki kural setleriyle oynamasını öneririz.

Araştırma Pulları: 'Oyuna Başlangıç' aşamasında, araştırma pullarını, üzerinde pul bulunmayan bölgelere, yüzü açık şekilde yerleştirebilirsiniz. Bu pulların bulunduğu bölgelere ilk olarak şehir inşa eden oyuncular, ilgili pulu alır ve aşağıdaki yeteneklere sahip olurlar:



Gizemli Göl: 2 iksir kazanın.



Kır Evi: Bütün 'Askeri birlik yerleştirin' aksiyonlarını gerçekleştirirken, +1 adet daha askeri birlik yerleştirebilirsiniz.



Define: Hemen bir altın kazanın.



Büyülü Kitap: Oyunun sonunda 1 zafer puanı kazanın. Ayrıca eğer puanınız başka bir oyuncuyla eşitse, diğer şartlara bakılmaz ve siz öne geçersiniz.



Ahır: Bütün 'Askeri birlikleri hareket ettirin' aksiyonlarını gerçekleştirirken, +1 hareket hamlesi daha yapabilirsiniz.

Şato Pulları: 'Oyuna Başlangıç' aşamasında, şato pullarını, üzerinde pul bulunmayan bölgelere yerleştirebilirsiniz. Bu bölgeler, oyunun sonunda +1 zafer puanı daha kazandırır.



Olay Pulları: 'Oyuna Başlangıç' aşamasında, olay pullarını, üzerinde pul bulunmayan bölgelere yerleştirebilirsiniz. Olay pullarının etkileri aşağıdaki gibidir:



Ejderha Avı: Bu pulun bulunduğu bölgeye 7. askeri birliği yerleştiren oyuncu, ejderhayı öldürür ve bu pulu alır. Ejderha pulu, oyun sonunda, 2 zafer puanı ile değerlendirilir. 7 askeri birliğin aynı oyuncuya ait olması gerekmez.



Büyülü Portal: İki büyü portal pulunu da haritaya yerleştirmiş olmanız gerekir. Bu iki bölge artık komşu sayılır ve oyuncular, 1 hareket karşılığında portaldan geçebilir ve bölgeler arası hareket edebilirler.



Haydutlar: Eğer bir oyuncu birliğini bu bölge üzerinden geçirir ya da üzerinde durursa, bir altın kaybeder.

Lider Kartları: ‘Oyuna Başlangıç’ aşamasında bütün oyunculara, rastgele şekilde bir lider kartı verin. Oyuncular bu kartları önlerine yerleştirirler. Liderlerin, oyunculara sağladığı ek özellikler vardır.

Masal Perisi: Eğer 3 veya daha fazla ‘Orman’ kartına sahipseniz, 1 zafer puanı kazanırsınız. Ayrıca, oyunun sonunda diğer oyunculardan 1 adet fazla kart satın alabilirsiniz. Bu kartın yeteneğinden faydalanabilir ancak aksiyonunu gerçekleştiremezsiniz. Ayrıca bu ek kartı ücretsiz şekilde değil, normal bedelini ödeyerek satın alırsınız.

Haydut Kral: Diğer oyuncuların şehirlerini; birlik başına ilgili oyuncuya 1 altın ödeyerek kullanabilirsiniz. Yani rakip oyuncuların şehirlerinden birlik üretebilirsiniz. Ayrıca rakip oyuncuların birliklerini yok ettiğinizde, ilgili oyuncudan 1 altın alırsınız.

Kırmızı Büyücü: Başlangıç bölgesinde oyuna, 4 değil 5 askeri birlikle başlarsınız. Ayrıca yok ettiğiniz askeri birlikleri ilgili oyuncuya vermez, kendi kartınız üzerinde biriktirirsiniz. Oyunun sonunda, yok ettiğiniz 3 askeri birlik başına 1 zafer puanı kazanırsınız.

Beyaz Kral: Oyunun sonunda, 3 veya daha fazla bölgesine hakim olduğunuz adalar için +1 zafer puanı kazanırsınız. Ayrıca şehir inşa ederken, ekstradan bir birliğinizi de o bölgeye yerleştirirsiniz.

Zehirli Bataklık: Bu varyant, araştırma pullarıyla birlikte kullanılmalıdır. ‘Oyuna Başlangıç’ aşamasında, araştırma pullarını ve zehirli bataklık pulunu, üzerinde pul bulunmayan bölgelere, **yüzü kapalı** şekilde yerleştirirsiniz. Bu pulların bulunduğu bölgelere ilk olarak şehir inşa eden oyuncular pulu alır ve özelliğinden faydalanır. Oyuncular, turlarının sonunda, sadece **kontrolü altında bulunan bölgelerdeki** araştırma pullarının ne olduğuna kimseye göstermeden bakabilirler. Zehirli bataklığa sahip olan oyuncu, oyunun sonunda 1 zafer puanı kaybeder. *Varyant’ın tasarımı : Pierre-Yves Martin*



Alternatif Harita Kurulumu: Oyunun başında ‘T’ şeklinde harita oluşturmaktansa, dilerseniz büyük bir dikdörtgen oluşturacak şekilde de harita tablalarını yerleştirebilirsiniz.

Kart isimlerinin çevirilerinde verdiği destekten dolayı Kayra Keri Küpçü’ye çok teşekkürler.



Copyright 2014 Red Raven Games
Tasarım: Ryan Laukat Çizim: Ryan Laukat
Teşekkürler: Alex Davis, Malorie Laukat

TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioglu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com
www.neotroygames.com



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

