

JORDY ADAN

KUZEY KAŞIFLARI

ZARLI BİR MACERA



Kural Kitabı

Giriş

Kraliçe Gimnax kuzey topraklarının geri alınmasını emretti ve siz, kraliçenin kaşifleri olarak bu bölgeyi Nalos Krallığı adına haritalandırmak için gönderildiniz. Maceranız boyunca kraliçe, hangi toprakların daha değerli olduğunu size fermanlarıyla duyuracak ve kraliçenin isteklerini yerine getirerek ününüze ün katacaksınız.

Ama bu vahşi topraklarda yalnız değilsiniz. Bölgedeki işgalci yaratıklar bu toprakların kendi hakları olduğunu iddia ediyor. Dolayısıyla sınırları dikkatli çizerek yaratıkların öfkesini çekmemelisiniz.

Kraliçenin istediği toprakları en iyi şekilde araştırıp haritalandıran kişi krallığın en iyi kaşifi ilan edilecek.

Genel Bakış

Kuzey Kaşifleri'nde, oyuncular dört mevsimin boyunca en fazla şöhret puanını toplamak için yarışır.

Her mevsim oyuncular mevsim sonuna kadar haritalarını kraliçenin fermanlarına uygun çizerek şöhret kazanırlar.

Kışın sonunda en fazla şöhret puanına sahip olan oyuncu kazanır!

Jenerik

Oyun Tasarımı: Jordy Adan

Geliştiriciler: Keith Matejka and John Brieger

Çizer: Lucas Ribeiro

Çevirmen: Ali Yusuf Camcı

Grafik Tasarım: Luis Francisco

Kelimeler: James Ryan and Seth Johnson

Editör: Dustin Schwartz

Çeviri Editörü: Metin Ünüvar

© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.



Daha birçok harika oyun için sitemizi ziyaret edin

www.NeoTroyGames.com

@/neotroygames

İçindekiler



100 Harita Sayfasi
(çift taraflı)

16 Puan Kartı



13 Keşif Kartı



4 Mevsim Kartı



4 Saldırı Kartı



8 Yetenek Kartı



4 Ferman Kartı



4 Kalem



Kurulum

1. Her oyuncuya boş bir **harita sayfası** verin. Oyuncular toplu şekilde Yabancı tarafını (A) veya Çorak topraklar (B) tarafını kullanmayı seçer.
2. Her oyuncuya bir **kalem** verin. Eğer dörtten fazla oyuncu varsa ek kalem gerekir.
3. Oyuncular harita sayfalarının üzerine adlarını yazmalıdır, isteğe bağlı olarak unvanını yazıp ve aile sembolünü de çizebilir.



4. **Ferman Kartlarını** oyun alanının ortasına alfabetik sırayla yüz üstü yerleştirin (*Ferman A, Ferman B, vb.*).
5. **Puan Kartlarını** arkalarına göre dört farklı desteye ayırın. Desteleri ayrı ayrı karıştırın ve her desteden birer kart çekilip fermanların altına rastgele bir şekilde yüz üstü yerleştirin. Kalan kartlar kutuya koyun.
6. **Mevsim Kartlarını** ilkbahar başta olarak açık şekilde üst üste (ilkbahar, yaz, sonbahar, kış) oyun alanının kenarına yerleştirin. Destenin üstünde ilkbahar görünür şekilde olmalı.
7. **Saldırı Kartlarını** kapalı olarak karıştırın ve bir kenara yerleştirin.
8. **Keşif Kartlarının arasına**, saldırı destesinin en üstünden kapalı şekilde bir kart çekerek karıştırın. Keşif destesini mevsim kartlarının yanına yerleştirin.
9. Oyuna başlamaya hazırsınız!



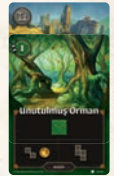
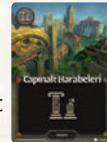
Nasıl Oynanır

Oyun dört **mevsim** boyunca oynanır. Her mevsim birden fazla **tura** ve her tur, üç **aşamaya** ayrılır: Keşif aşaması, Çizim aşaması ve Kontrol aşaması. Her mevsimin sonunda oyuncular şöhret puanı kazanır.

1. Keşif Aşaması

Keşif destesinin üstündeki kartı çekin ve herkesin görebileceği şekilde oyun alanının ortasına koyun. Yeni kartı bir önceki kartın üzerine koyarken, açılmış tüm kartların sol üstteki zaman değerinin görülebilir olduğundan emin olun.

- Çekilen ilk kart bir harabe kartıysa, hemen başka bir kart çekin ve harabe kartının üzerine koyun.
- İlk kartın harabe gelmesinden sonra, ikinci çekilen kart da bir harabe kartıysa, keşif destesinden bir kart daha çekin ve ikisinin de üstüne koyun.



2. Çizim Aşaması

Aynı anda her oyuncu açılmış keşif kartının üzerinden dilediği bir **arazi türü** ve **şekil** seçip kendi haritasına çizer.

- Seçilmiş şekil, haritanın kenarından dışarı veya doldurulmuş karelerin üzerine taşamaz. (Dağ ve çorak arazi kareleri dolu sayılır.)
- Seçilmiş şekil, daha önce çizilen diğer şekillere bitişik olmak zorunda değildir.
- Seçilmiş şekil, bir harabe karesinin üzerine taşabilir.
- Seçilmiş şekil, istenilen gibi çevrilebilir ve/veya döndürülebilir.
- Şekil çizdikten sonra içini seçtiğiniz arazi türüyle doldurun.
- Eğer bir oyuncu karttaki şekilleri kurallara uygun bir şekilde haritasına çizemiyorsa, dağlar hariç, istediği bir yere 1x1 kare çizip istediği herhangi bir arazi şekliyle doldurabilir.



- Dağ karesine bitişik dört kare bulunur. Eğer bir oyuncu dağ karesinin bitişikindeki dört kareyi de doldurursa altın sayacında sonraki altın sembolünü doldurur.
- Bazı şekillerin üzerinde altın vardır. Eğer bir oyuncu haritasına üzerinde altın olan bir şekli çizerse altın sayacında sıradaki altın sembolünü doldurur.



Arazi Tipleri



Orman



Köy



Tarla



Su



Canavar



Dağ



Ayrı Topraklar: Ayrı topraklar kartı çekildiğinde her oyuncu haritasına 1x1 kare çizer ve kartın üzerinde gösterilen arazi tiplerinden biriyle doldurur. Normal kurallar ve kısıtlamalar geçerlidir.



Harabeler: Bir veya daha fazla harabe kartı çekildiğinde, her oyuncu *sonraki* keşif kartında gösterilen şekillerden birini, haritasındaki harabe karelerinden birinin üzerine gelecek şekilde çizer (eğer mümkünse).

Eğer bir oyuncu gösterilen şekli kurallara uygun olarak harabenin üzerine çizemiyorsa veya haritasında boş harabe karesi kalmadıysa, haritasında bir yere (dağlar hariç) 1x1 kare çizip istediği herhangi bir arazi tipiyle doldurur.



Saldırı: Saldırı kartı çekildiğinde kart üzerindeki okların yönüne bakılır, her oyuncu haritasını o yöndeki oyuncuya verir.

Oyuncular aldıkları haritaya karttaki şekli çizer ve içini canavar araziyle doldurur.

Eğer bir oyuncu karttaki şekli aldığı haritaya kurallara uygun olarak çizemiyorsa, haritada bir yere 1x1 kare çizip içini canavar araziyle doldurur.

Sonrasında haritalar sahiplerine geri verilir ve saldırı kartı iskartaya çıkarılarak oyun kutusuna konur.

Not: Eğer harabe kartından sonra saldırı kartı çekilirse önce saldırı kartı çözülür. Harabe kartı, saldırı kartından *sonraki* keşif kartına etki eder.

3. Kontrol Aşaması

Mevsimin bitip bitmediği kontrol edilir.

Mevcut mevsim kartındaki **zaman limitine** bakın.

Örneğin ilkbaharın zaman limiti sekizdir.

Açılmış tüm keşif kartlarının **zaman değerlerini** toplayın.

- Eğer zaman değerleri toplamı limite eşitse veya limiti aşıyorsa mevsim biter. Diğer mevsime geçin.
- Eğer zaman değerleri toplamı limitten az ise mevsim devam eder. Keşif Aşaması'na geri dönün.



Mevsim Sonu

Her mevsimin sonunda, oyuncuların kraliçenin fermanlarını ne kadar iyi uyguladıkları değerlendirilir ve oyuncular şöhret puanı kazanır.

KRALİÇENİN FERMANLARININ PUANLANDIRILMASI

Mevsim kartına bağlı olarak hangi iki puan kartının kullanılacağı belirlenir. Örneğin, ilkbaharda A ve B fermanlarının altındaki puan kartı kullanılır. Kazanılan ve kaybedilen puanları harita sayfalarınızın altındaki kutucuklara yazın.



- Oyuncular kendi haritalarını kontrol ederek, bu mevsimdeki **iki puan kartından** ne kadar puan kazandığını belirler.
(Puan kartları hakkında detaylı bilgi için 10-11. sayfalara bakın.)
- Oyuncular altın sayaçlarındaki **içi dolu her altın** için bir puan kazanır.
- Oyuncular **canavar karelerine bitişik her boş kare** için bir puan kaybeder.
(Boş bir kare aynı anda birden fazla canavar karesine bitişikse oyuncu o kare için sadece bir puan kaybeder.)

Kış mevsimiyle birlikte oyun da biter. Bu durumda oyun sonuna geçilir, aksi takdirde sonraki mevsime hazırlanılır.

SONRAKİ MEVSİME HAZIRLANMAK

Mevsim destesinin en üstündeki kart ıskartaya çıkarılır ve kutuya kaldırılır. Böylelikle sonraki mevsim kartı üste çıkar ve açılmış olur.

Biten mevsimde çekilmiş keşif kartları desteye tekrar eklenir ve deste karıştırılır. Sonrasında saldırı destesinin üstündeki kart kapalı biçimde keşif destesine eklenir ve deste tekrar karıştırılır.

Not: Önceki mevsimde saldırı kartı çekilmediyse, o kart keşif destesinin içinde kalır ve yeni bir saldırı kartı daha eklenir! Böylelikle sonraki mevsimlerde keşif destesinde birden fazla saldırı kartı bulunabilir.

Oyunun Sonu

Kış bittiğinde ve oyuncular dördüncü kez puanlandırıldığında oyun biter.

Her oyuncu dört mevsim boyunca topladıkları şöhet puanlarını toplayıp sayfalarına yazar. En şöhetli oyuncu oyunu kazanır!

Beraberlik durumunda dört mevsimin toplamında canavarlara karşı en az puan kaybetmiş oyuncu kazanır. Beraberlik devam ederse berabere olan her oyuncu kazanmış sayılır.

Puan Kartları

Puanlama aşamasında şu kuralları aklınızda bulundurun:

- Sadece ortak kenarı olan kareler bitişik sayılır. Çapraz kareler bitişik değildir.
- Aynı arazi tipinde ve birbirine bağlı olan kare grupları topluluk olarak adlandırılır. Topluluklar herhangi bir sayıda kareye sahip olabilir (*tek kareler de dahil*).
- Canavar, dağ ve çorak arazi kareleri dolu sayılır. Ayrıca üzerine başka arazi şekli çizilmiş harabeler de dolu sayılır.



