

Paul Peterson SMASH UP™



Çılgın Ötesi Klan Savaşları!



SMASH UP

2 - 4 kişilik acımasız bir savaş

AMAÇ

Oyundaki tek amacınız rakiplerinizi ezmek!
Piyonlarınızı kullanarak üsleri patlatın ve 15 zafer puanına ilk ulaşan oyuncu olun ve oyunu kazanın!

Kutu İçeriği

- 20 kartlık 8 Klan (toplamda 160 kart)
- 16 adet üs kartı
- Bu kural kitapçığı

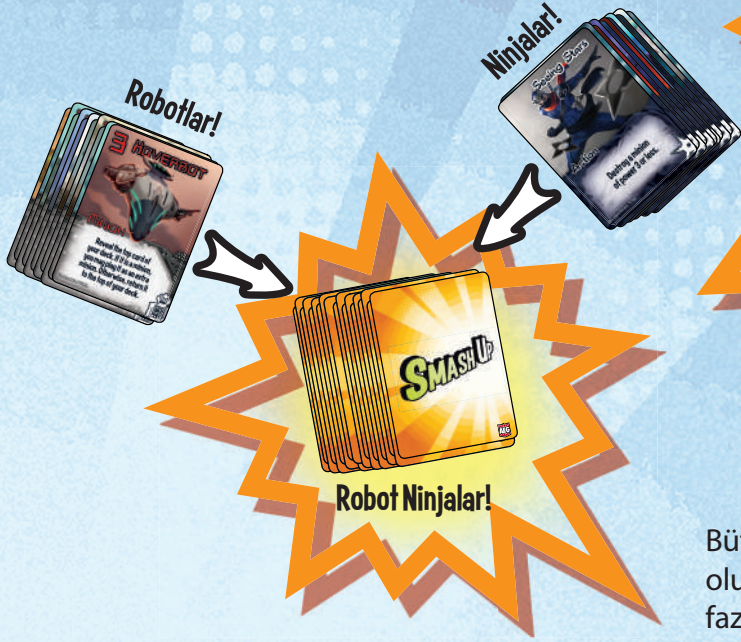
İçindekiler

Smash Up	2
Amaç	2
İçerik	2
Kuruluş	3
Oyunun Yuvarlanması	4
Kartlarınızı Tanıyın!	5
Piyonlar	5
Aksiyonlar	5
Büyük Puanlama	6
Üslerinizi Tanıyın!	7
Tanımlar ve Kısıtlamalar	8
Detay Kurallar	9
Klanlar	10
Jenerik	11
Temel Kurallar	12



Kuruluş

Bütün oyuncular iki farklı Klan destesini alır ve karıştırarak 40'lık bir deste oluşturur.



Eğer elinizde iki adet Smash Up oyunu varsa farklı oyuncular, aynı Klanı kullanabilir ancak bir oyuncu aynı iki Klanı kararak destesini oluşturamaz.



Azıcık Ciddiyet!

Resmi oyunlarda bütün Klan desteleri masanın ortasına koyulur. Rastgele şekilde Klan seçimine kimin başlayacağına karar verilir ve saat yönünde herkes Klanını seçer. Ardından son olarak Klanını seçen oyuncu, ikinci Klanını da o anda seçer ve bu sefer seçme sırası saat yönünün tersine olacak şekilde ilerler.

Bütün üs kartlarını karıştırın ve bir deste oluşturun. Masaya, oyuncu sayısından bir adet fazla üs açın. Örnek: 3 kişilik oyun için 4 üs.

Herkes destesinden 5 kart çeker. Eğer elinize hiç Piyon gelmezse, elinizi diğer oyunculara gösterin ve elinizdeki kartları iskartaya çıkararak 5 yeni kart çekin. İkinci çektiğiniz 5 kartı her koşulda elinizde tutmak zorundasınız.

Bu sabah en erken kalkan oyuncu yol alır ve oyuna ilk olarak başlar. Oyun saat yönünde ilerler.

Artık üsleri patlatmaya ve rakiplerinizi ezmeye hazırsınız!



OYUNUN YUVARLANIŞI

1. Harekete Geç

Bazı kartların yetenekleri turunuzun başında hayata geçer. Bunları kontrol edin ve hemen uygulayın.

2. Kartlarınızı Oynayın

Tur sırası sizdeyken, dilediğiniz sırayla, bir Piyon kartı ve bir Aksiyon kartı oynayabilirsiniz. Eğer dilerseniz hiç kart oynamayabilirsiniz de...

Piyonlar

Piyonunuzu dilediğiniz üs üzerinde oynayabilirsiniz. Kartınızı ilgili üssün yanına size dönük şekilde yerleştirirsiniz ve kartın üzerindeki talimatı takip edersiniz. ('Özel' ibaresiyle başlayan kartlarda özel durumlar olabilir, bkz. sayfa 8)

Aksiyonlar

Aksiyon kartınızı oynamak için kartınızı gösterin ve talimatını takip edin. Ardından eğer kartın üzerinde belirtilen "sürekli" olan bir yeteneği yoksa, ilgili aksiyon kartını iskarta destesine yerleştirin.

3. Puanlama için Kontrol

Kartlarınızı oynamayı bitirdiğinizde puanlanmaya hazır olan üs olup olmadığını (sayfa 6'ya bakın) kontrol edin. Eğer puanlanmaya hazır olan üs varsa, bunu şu an yapmalısınız.

Üsleri puanladıktan sonra 15 puana ulaşan oyuncu olup olmadığını kontrol edin. Eğer varsa, oyun bitmiştir dostum! 6. sayfada 'Dünyanın Sonu' bölümünü okuyun.

4. İki Kart Çekin

Başlık oldukça net, turunuz bittiğinde destenizden 2 kart çekin. Elinizde en fazla 10 adet kart olabilir, eğer daha fazla ise kartlarınızı iskartaya çıkararak 10'a düşürün.

Eğer kart çekmeniz gerekirse ve destenizde kart kalmamışsa, iskartanızdaki kartları karıştırarak yeni bir deste oluşturun ve kartlarınızı buradan çekerek oyuna devam edin.

5. Kapanış

Tur sonunda hayata geçen yetenekler şu anda aktifleşir. Ardından tur sırası soldaki oyuncuya geçer.

Hey Hileci! Dur!

Kartların etkileri sadece elinizden çıkararak ilk oynadığınız anda hayata geçer. Üsler arasında Piyonlar hareket ettirildiklerinde etkileri gerçekleştirilmez!

KARTLARINIZI TANIYIN!

Piyonlar

Güç

2

Yokedici

İsim

Piyon belirteci

Piyon

Dilerseniz bu üs üzerindeki bir oyuncunun, 3 veya daha az güçlü bir piyonunu, sahibinin eline geri yerleştirebilirsiniz.

Yetenek

Klan Sembolü

Aksiyonlar

Aksiyon belirteci

Top Atışı

İsim

Aksiyon

2 veya daha az güçlü olan, en fazla 2 piyonu patlatın.

Yetenek

Klan Sembolü

BÜYÜK PUANLAMA

Eğer bir üs üzerindeki Piyonların güçlerinin toplamı, üssün kırılma noktasına (sayfa 7) eşit veya yüksek olursa, o üs puanlanır. Eğer birden fazla puanlanması gereken üs varsa, tur sahibi olan oyuncu hangi üssün önce puanlanacağına karar verir.

Bir üs kırılma noktasına ulaştığında, oyuncular "puanlanmadan önce" kullanılabilecek "Özel" yeteneklerini kullanabilir. Bunun ardından eğer üs üzerindeki toplam güç, kırılma noktasının altına düşse dahi puanlama işlemi devam eder.

Örnek verecek olursak, Korsan oyuncu Ormanlık Vaha üssünde 2. olacağını fark eder. Bu üs üzerinde ikinciliğin karşılığı 0 puan olduğu için, elinde olan "Yelkenler Fora" Aksiyon kartının "Özel" yeteneğini kullanır ve bütün Piyonlarını başka bir üsse taşır. Bu hamlesi üs üzerindeki toplam gücü 12'ye düşürür ancak puanlamaya başlandığı için üssün puanlamasına devam edilir.

Önce Ben!

Eğer birden fazla oyuncu Özel yeteneğini kullanmak isterse, şu anda sırası olan oyuncuyla başlayın ve saat yönünde ilerleyin. Bütün oyuncular pas dediğinde, üssün puanlama öncesi hamle aşaması bitmiş olur. (Eğer pas dersanız ve ardından rakibiniz "Özel" hamle oynarsa, sıra size tekrar gelir ve dilerseniz Özel hamlenizi oynayabilirsiniz). Eğer Özel yeteneğiniz ekstra kart oynamanıza izin veriyorsa bunu hemen oynamalısınız, bu hakkınızı sonraya saklayamazsınız.

Zafer Puanları

Üs üzerinde en çok puanı olan oyuncu en soldaki zafer puanını kazanır. İkinci olan ortadakini ve üçüncü olan da en sağdakini. Bir üstün puan kazanabilmek için üs üzerinde en az 1 Piyonunuzun olması gerekir.

Köşelerinize Çekilin

Eğer üs puanlamasından 'sonra' aktifleşen 'Özel' yeteneği olan kart varsa, bunu şimdi kullanabilirsiniz. Ardından üs üzerinde bulunan bütün kartlar sahiplerinin iskarta destelerine gider. Iskartaya çıkan bu kartlar 'patlatıldı' anlamına gelmez ancak iskartaya çıktıklarında tetiklenen yetenekleri varsa bunlar hayata geçirilebilir.

Puanladığınız üssü iskartaya çıkarın ve üs destesinden masaya yeni bir üs açın.

Ardından diğer üslerin puanlarını kontrol edin ve eğer puanlanması gereken başka bir üs daha varsa onu da aynı şekilde puanlayın.



ÜSLERİNİZİ TANIYIN!



Bu üssün ne yapabildiğini gösterir. Üslerin yetenekleri sadece kart masanın üzerindeyse etkisini gösterir. Bu yetenekler genelde "Özel" veya "Sürekli" türündedir.

Eşitlik Bozucu

Eğer oyuncuların puanlanacak olan üste güçleri eşitse, oyuncular alabilecekleri en iyi puanı alır. Örnek verecek olursak üç oyuncu puanlanacak olan bir üste 10, 10, 5 güçlerine sahipse; 10 güce sahip olan oyuncu 1.lik puanını alır! 5 güce sahip olan oyuncu ise 3.lük puanını alır.

Eğer üssün yeteneği için eşitlik söz konusu ise (Örn: Ninja Dojo), iki oyuncu da bu yeteneği gerçekleştirir. Öncelik sırası için ise 'Önce Ben!' maddesini okuyabilirsiniz (sayfa 6).

Oyun Bitti Dostum!
Herhangi bir turun sonunda bir oyuncu 15 zafer puanına ulaştığı anda, en yüksek zafer puanına sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Eğer birincilik pozisyonunda eşitlik varsa, bu eşitlik bozulana kadar oynamaya devam edin.

TANIMLAR VE KISITLAMALAR

Etkilemek: Bir kart hareket ettirildiğinde, ele geri koyulduğunda, patlatıldığında veya o karta bir aksiyon kartı iliştirildiğinde etkilenmiş olur.



Hareket: Bu sizin kartınızı bir konumdan başka bir konuma hareket ettirmenizi sağlar. Bir kartı hareket ettirmeniz, o kartı oynadığınız anlamına gelmez. Yani Piyonların yetenekleri tekrardan uygulanmaz.



Patlatmak: Bir kart diğer bir kartı patlattığında, patlatılan kartı sahibinin iskarta destesine yerleştirin.

Sürekli: Çoğu yetenek oynandığı anda biter. Ancak sürekli olan yetenekler oyunda olduğu müddetçe devam eder.



Iskartaya Çıkarmak: Bir kart iskartaya çıkartıldığında, kart sahibinin iskarta destesine yerleştirilir.

Ekstra: Normal bir turda sadece bir adet Piyon ve bir adet Aksiyon kartı oynayabilirsiniz. Ancak oynadığınız kart, ekstra bir kart oynayabileceğinizi bildiriyorsa, o turda ilgili kart türünden fazladan oynayabilirsiniz. Kartlarınızı dilediğiniz sırayla oynayabilirsiniz.



Oynamak: Kartların etkisi oynandığı zaman gerçekleşir. Kartlar hareket ettirildiğinde, yerleştirildiğinde veya geri koyulduğunda oynanmış sayılmaz ve yetenekleri hayata geçirilmez.



Geri Yerleřtirmek: Kart nereden geldiyse oraya geri yerleřtirme anlamına gelir. Bir kart bir üsten geri alındığında, bu karta iliřtirilmiř ek kart varsa onları da ıskartaya çıkarın.



Özel: Çoğu yetenek kartı, oynadığınız anda hayata geçer. Özel yetenekler ise olağandışı zamanlarda, olağandışı şekillerde hayata geçer. Özel yeteneğini kullanacağınız kart oyunda veya elinizde olabilir. Kart üzerinde yer alan yetenek alanında kartın nasıl kullanılabileceği anlatılır. Turunuz sırasında Özel yeteneğinizle bir kart oynarsanız, bu sizin her tur başında oynayabildiğiniz 1 Piyon ve 1 Aksiyon kart hakkınızdan götürmez.



DETAY KURALLAR

Bazı durumlarda kart üzerinde yer alan kurallar ile bu kitapçık çelişebilir. Bu gibi bir durumda, kartta yazan kural her zaman kitapçığı döver.

Eğer iki kart üzerinde yer alan kurallar birbiri ile çeliřirse, 'yapamazsınız' diyen kart her zaman 'yapabilirsiniz' diyenden üstündür.

Eğer birden fazla etki aynı anda hayata geçecekse, tur sırasına sahip olan oyuncu sırayı belirler.

Bir kartın yeteneğı hayata geçemeyecek dahi olsa, dilerseniz o kartı oynayabilirsiniz. Örnek olarak, üs üzerindeki Piyonları patlatabilen bir kartı, üs üzerinde herhangi bir Piyon olmasa dahi oynayabilirsiniz.

Kart üzerinde yazan yetenekleri, sizi için kötü bir etkisi olsa dahi, uygulamak zorundasınız. Ancak kart üzerinde 'dilerseniz' yazıyorsa o etkiyi hayata geçirip geçirmeme kararı size kalmıř.

Eğer bir yetenek 'dilediğiniz adet' diyorsa, sıfır rakamını da seçebilirsiniz. Kart üzerinde 'herkes' şeklinde hedef belirtilir ancak kimse bundan etkilenmeyecek olsa dahi, dilerseniz o kartı oynayabilirsiniz.

Bir üs puanlanırken ekstra Piyon veya Aksiyon kartı oynayacaksanız o an hemen oynamanız gerekir, bu hakkınızı sonraya saklayamazsınız.

Bir kart ıskartaya çıkartıldığında, ilgili oyuncunun ıskarta destesine yerleřtirilir.

Dileyen kiři, dilediğı oyuncunun ıskarta kartlarına dilediğı zaman bakabilir. Ve evet, Zombi hayranları, eğer rakipleriniz saksıyı çalıştırırsa sürekli sizin ıskartalarınıza bakacaklardır. . .



KLANLAR

Smash Up'ın bu ana oyununda 8 farklı Klan bulunur. Bu da 28 farklı kombinasyon anlamına gelir.

Uzaylılar

Uzaylılar insanlarla uğraşmayı sever, oyuncularla uğraşmayı ise daha çok sever... Piyonları tekrar oyuncuların ellerine gönderebilir, oyundaki üsleri değiştirebilir. Uzaylılar sizle iyi kafa bulurlar ve fazlasıyla eğlenirler.



Dinozorlar

Dinozorların bildiği en iyi şey... Aslında fındık kadar beyinleri olduğu için pek bir şey bilmezler. Ancak kocamandırlar ve AMAN TANRIM BİRİSİ BU DİNOZORLARA LAZER VERMİŞ!



Ninjalara

Eğer bir Ninjaya görebilirsanız, muhtemelen artık ölüsünüzdür (ve eğer öldüğünüz halde görmeye devam ediyorsanız Zombi Klanını incelemenizi öneririz). Kendileri hakkında bizim pek bir bilgimiz yok ancak tek bildiğimiz, sinsî, hızlı ve son anda harekete geçtikleri. Dikkatli olun!



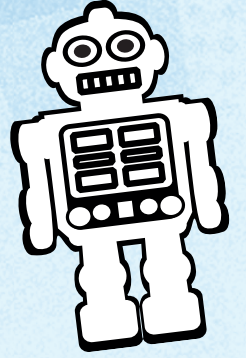
Korsanlar

Denizlerde başı boş şekilde dolaşmaktan daha iyi olan şey nedir biliyor musunuz? Karada ve havada da başı boş şekilde dolaşmak!



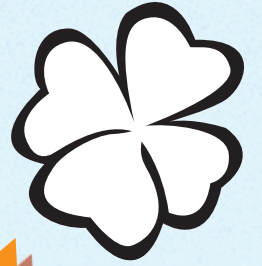
Robotlar

Endüstri robotları icat etti ve artık robotlar, robot üreten robotlar geliştirerek kontrolü ele geçirdiler. Üstelik bunlar artık sadece koldan ibaret olan veya getir götür işi yapan basit robotlar da değiller...



Üçkağıtçılar

Hırsızlık, engelleme, zorbalık, pusu... Üçkağıtçılar senelerce hor ve küçük görüldüler ancak bu kaos içerisinde bu yöntemler fazlasıyla iş yapıyor!



Daha Fazla Klan!

İki oyuncu birden Ninjalara mı sahip olmak istiyor? Elinizde iki adet Smash Up! varsa, iki oyuncu da aynı Klanları alabilir. Ancak unutmayın oyuncuların kendileri için seçtiği iki destenin birbirinden farklı olması gerekir.

Büyücüler

Hokus pokus! Aksiyonlarıyla her şeyi hayata geçirebilirler. Şapkalarından bir şeyler de çıkarabilirler dolayısıyla ellerine dikkat kesilin. Ancak artık şapkadan tavşan yerine yaratıklar çıkarıyorlar!



Zombiler

Senin için geliyorlar dostum! Yürüyen ölüleri devirmek çok zordur, hiç durmaz ve dalga dalga gelirler. Onları yok etmek çözüm değil, tekrar peşinizden gelecekler...



Jenerik

Tasarım: Paul Peterson

Tasarımda Emeği Geçenler: Edward Bolme, Murray Chu, Todd Rowland, Mark Wootton

Geliştirme: Todd Rowland, Mark Wootton

Sanat Direktörü: Todd Rowland

Kutu Tasarımı: Conceptopolis

Grafik Tasarımı: Kalissa Fitzgerald

Yazım: Jeff Quick

Editleme: Edward Bolme

Redaksiyon: Murray Chu, John-Paul Cheyne, Jeremy Holcomb, Bryan Reese

Düzenleme: Kalissa Fitzgerald, Todd Rowland

Üretim: Dave Lepore

Marka Yönetimi: Todd Rowland

Sanat: Dave Allsop, Bruno Balixa, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Crut, Saliym McCullin, Pierre Ravaneau, Isuardi Therianto, Francisco Rico Torres

Destek: Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Arnold Daly, Colin DeBernardo, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Jim Getz, Eric Goodheart, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun,

Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Lee Shelton, Michael Shimek, Matthew Ussary, Eli Vlaisavich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager



Haklar

Copyright © 2019 Alderac Entertainment Group, Inc. Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Smash Up mechanic designed by Paul Peterson used under license by Alderac Entertainment Group.



TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioğlu 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.

TEMEL KURALLAR

Kuruluş

Bütün oyuncular ikişer Klan seçer ve kartları karıştırarak 40'lık desteler oluştururlar. Bu desteden 5 kart çekerler. Masaya oyuncu sayısından 1 fazla adette üs açılır.

Tur Sırası Size Geldiğinde

Elinizden 1 Piyon ve 1 Aksiyon kartı oynayabilirsiniz. Dilerseniz daha az kart da oynayabilirsiniz.

Kartları oynadığınızda üzerindeki talimatları takip edin.

Puanlanma aşamasına gelmiş olan üs olup olmadığını kontrol edin. Eğer varsa, bu üssü puanlayın.

İki kart çekin. Eğer elinizde 10'dan fazla kart varsa, elinizi 10'a düşürene kadar kart ıskartaya çıkarın.

Puanlama

Piyon ve aksiyon kartı oynamanız bittikten sonra bir üs üzerindeki piyonların toplam gücü, üssün kırılma noktasından daha yüksekse, o üs puanlanır. O üs üzerinde en çok güce sahip olan oyuncu 1.lik puanı (en sol) alır. İkinci en çok güce sahip olan oyuncu 2.lik puanı (ortadaki) alır. Üçüncü ise 3.lük puanını alır. Güçlerde eşitlik olması durumunda iki oyuncu da hak ettiği tam puanı alırlar.

Üssün yeteneğini gerçekleştirin, burada yer alan piyonları ıskartaya çıkarın ve masaya yeni bir üs açın.

Kazanma

Bir oyuncu tur sonunda 15 veya daha fazla puana sahip olduğunda oyun sona erer. Eğer puanlarda eşitlik varsa, bu eşitlik bozulana kadar oynamaya devam edin.

Diğer Kurallar

Kart üzerinde yazan kural, bu kitapçıkla çelişiyorsa, kartı dikkate alın.

Eğer iki kart üzerinde yer alan kurallar birbiri ile çelişirse, 'yapamazsınız' diyen kart, 'yapabilirsiniz' diyenden üstündür.

Eğer birden fazla etki aynı anda hayata geçecekse, tur sırasına sahip olan oyuncu sırayı belirler.

Bir kartın yeteneği hayata geçemeyecek dahi olsa, dilerseniz o kartı oynayabilirsiniz.

Kart üzerinde yazan yetenekleri, sizi için kötü bir etkisi olsa dahi, uygulamak zorundasınız. Ancak kart üzerinde 'dilerseniz' yazıyorsa o etkiyi hayata geçirip geçirmeme kararı size kalmış.

Eğer bir yetenek 'dilediğiniz adet' diyorsa, sıfır rakamını da seçebilirsiniz. Kart üzerinde 'herkes' şeklinde hedef belirtilir ancak kimse bundan etkilenmeyecek olsa dahi, dilerseniz o kartı oynayabilirsiniz.

Dileyen kişi, dilediği oyuncunun ıskarta kartlarına dilediği zaman bakabilir.