



İÇERİK:



60 Birlik Kartı



10 Taktik Kartı



9 ahşap Cephe Piyonu

OYUNA HAZIRLIK

9 cephe piyonunu, iki oyuncunun arasına yerleştirin. Birlik kartlarını karıştırın ve iki oyuncuya da 7'şer adet kart verin. Geri kalan birlik kartlarını ise yüzü kapalı şekilde masaya yerleştirin. Taktik kartlarını karıştırın ve yüzü kapalı şekilde masaya yerleştirin. Oyuncular birlik destesinden birer adet kart çekerler ve yüksek kartı çeken oyuncu oyuna başlar. Bu kartlar desteye tekrardan yerleştirilir ve karıştırılır.



Birlik destesi



Cephe piyonları



Taktik destesi

AMAÇ

Oyuncular gerçekleştirdikleri formasyonlarla, savaştıkları cephelerde üstünlük kurmaya çalışırlar. 3 komşu cepheyi (yan yana) kazanan ya da toplamda 5 cephe kazanan oyuncu, oyunu kazanır.

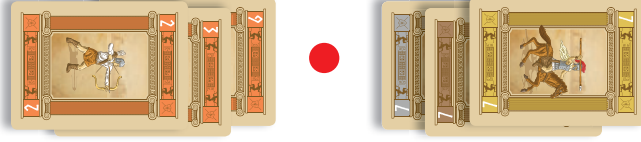
OYUNUN OYNANIŞI

Tur sırası kendisinde olan oyuncu, elinden bir birlik kartı ya da taktik kartı seçer ve kendi tarafındaki dilediği bir cepheye oynar. Turunun sonunda ise

oyuncu, seçtiği karta göre; masadaki destelerden, bir adet birlik kartı ya da bir adet taktik kartı çeker ve elindeki kartları 7'ye tamamlar. Eğer destelerde kart kalmazsa, daha fazla kart çekilemez ancak oyun devam eder. Cepheleri, birlik kartları ile yaptığınız formasyonlar ile kazanırsınız. Taktik kartları ise formasyonları etkilemek için oynanır.

BİRLİK KARTLARI

Birlik kartı oynanırken, seçilen kart, cephe piyonunun hemen önüne, oyuncunun kendi tarafına yerleştirilir. Cephe piyonunun iki tarafında, hayali 3 adet kart yeri bulunur. Oyuncular cephenin kendi tarafındaki alanına en fazla 3 birlik kartı yerleştirebilirler. 3 kart da yerleştirildiğinde, oyuncunun ilgili cephedeki formasyonu tamamlanmış olur. Kartların oynanma sırasının ise herhangi bir önemi yoktur. Alandan kazanmak için, kartları, üst kısımları açık kalacak şekilde üst üste koymanızı öneriyoruz.



FORMASYONLAR

Cephelerde yapılabilecek formasyonları, **üstünlük sırasına göre** şu şekilde sıralayabiliriz:

Elmas: Aynı renkli ve sıralı üç kart.

Kırmızı	Kırmızı	Kırmızı
4	5	3

Sütun: Aynı değerli üç kart.

Sarı	Mavi	Yeşil
8	8	8

Ters Yay: Aynı renkli üç kart.

Mavi	Mavi	Mavi
2	7	4

Piramit: Sıralı üç kart.

Sarı	Kırmızı	Yeşil
4	6	5

Kaos: Düzensiz formasyon.

Sarı	Mavi	Yeşil
7	2	1

Bir cephe de iki oyuncu da aynı formasyonu gerçekleştirirse, o cepheyi; cephe deki değ erler toplamı en yüksek olan oyuncu kazanır.

Ş u kırmızı ters yay:

Kırmızı
4

Kırmızı
6

Kırmızı
3

 formasyonu, bu mavi ters yay formasyonunu

Mavi
7

Mavi
1

Mavi
3

 yener. (Ç ünkü kırmızı formasyonunun kartlarının değ erler toplamı daha fazla.)

Eğ er formasyonlar aynı ve değ erler toplamı da eş itse, cepheyi; cephesini ilk tamamlamış olan oyuncu kazanır (detaylar birazdan anlatılacak.)

CEPHELER

Oyuncu, kendi turunun sonunda, bir ya da birden fazla cepheyi kazandığını ilan edebilir. Bunu yapabilmesi için, cephenin kendi tarafındaki 3'lü formasyonunu tamamlamış olması ve rakibinin de bu formasyonu hiçbir şartta yenemeyeceğini ispatlaması gerekir.

Eğ er rakibinin formasyonu da tamamlanmış sa, sonuç zaten ortadadır. Ancak rakibin formasyonu henüz tamamlanmamış sa, cepheyi kazandığını iddia eden oyuncunun bunu ispatlaması gerekir. Bu doğrultuda oyuncu, ş u anda masada oynanmış açık olan kartlardan yola çıkarak, bu ispatı gerçekleştirebilir. Oyuncu, elindeki henüz oynanmamış kartlardan yola çıkarak, kazandığını ilan edemez. Ayrıca, oynanmamış taktik kartları da zafer ilanını etkilemez.

Eğ er formasyonlarda ve değ erlerde eş itlik varsa ya da en iyi ihtimalle eş itlik gözüküyorsa, cephesini ilk olarak tamamlayan oyuncu bu cepheyi kazanır.

Kırmızı
4

Kırmızı
5

Kırmızı
3

 ş ekindeki elmas formasyonu;

Sarı
8

Mavi
8

Yeş il
8

ş ekindeki sütun formasyonunu yener.

Sarı
2

Kırmızı
2

Yeş il
2

 ş ekindeki sütun formasyonu;

Kırmızı
7

Yeş il
6

 ş ek-

lindeki tamamlanmamış formasyonu, rakip oyuncunun cephesinin tamamlanmasını beklemeden kazanır.

Kırmızı	Kırmızı	Kırmızı
4	5	3

şeklindeki sütun formasyonunu yapan oyuncu, eğer

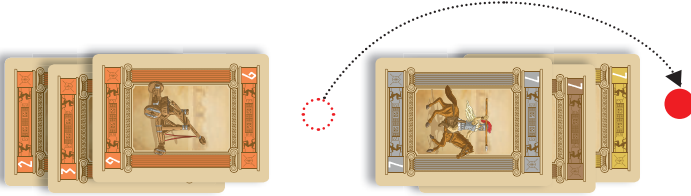
diğer cephelerde Mavi 7 ve Mavi 10 oynanmışsa;

Mavi
8

şeklindeki

tamamlanmamış formasyonu yapan rakibini, oyuncunun cephesinin tamamlanmasını beklemeden kazanır. Çünkü rakibinin daha iyi bir formasyon yapabilmesi mümkün değildir.

Bir oyuncu cepheyi kazanır ya da kazandığını ispatlarsa, piyonu orta alandan alır ve kendi cephesindeki kartlarının altına yerleştirir. Kazanılan cephelere hiçbir oyuncu, ek birlik kartı ya da taktik kartı oynayamaz. Kazanılan cepheler kapanmış sayılır.



TAKTİK KARTLARI

Oyunda 10 farklı taktik kartı vardır. Tur sırası gelen oyuncu, formasyonu etkilemek için birlik kartı oynamak yerine taktik kartı da oynayabilir. Bir oyuncu, elinde dilediği sayıda taktik kartı tutabilir ancak elinde toplamda en fazla; birlik kartları ile birlikte 7 adet kart bulundurabilir. Rakibinizin oynadığı (elinde bulundurduğu değil!) taktik kartı adedini en fazla 1 geçebilirsiniz. Örnek verecek olursak, şu ana kadar siz 2 adet taktik kartı oynadınız, rakibiniz ise 1 adet oynadı varsayalım. Bu durumda siz elinizde taktik kartı olsa dahi bunu oynayamazsınız çünkü rakibinizden en fazla 1 fazla taktik kartı oynayabilirsiniz. Eğer rakibiniz ilerleyen turlarda taktik kartı oynamazsa, sizin başka bir taktik kartı oynamanız mümkün olmaz.

Taktik kartlarının özellikleri ve kategorileri aşağıda anlatılmıştır.

1.MÖRAL TAKTİKLERİ

Bu taktik kartlarını formasyonlarda birlik kartı olarak kullanırsınız.

Lider (Achilles veya Hector): Bu kartı, birlik kartı gibi kullanırsınız. Lider kartları joker kartlarıdır. Bu kart herhangi bir renk veya rakam yerine geçebilir. Kartın renk ve değerini, cephe sonuçlanırken belirler-

siniz. Örnek verecek olursak: formasyonunuzda Mavi 8 var diyelim ve liderinizi, bu formasyona dahil ettiniz. İleride bu kartı Mavi 6-7-9 ya da 10 olarak kullanarak, elmas formasyonu gerçekleştirebilir ya da farklı renkli bir 8 olarak kullanarak, sütun formasyonu yapabilirsiniz. Oyuncular en fazla bir lider kartı oynayabilir. Eğer ikinci lider kartını da siz çekerseniz, bu kartı hiçbir zaman kullanamazsınız ve elinizde kalır.

Ek Taarruz: Birlik kartı gibi kullanabildiğiniz bu kartı, 8 değerinde olan herhangi bir renkli birlik kartı olarak oynayabilirsiniz. Kartın rengini ise cephe sonuçlanırken belirlersiniz.

Savunma Hattı: Birlik kartı gibi kullanabildiğiniz bu kartı, 1, 2 ya da 3 değerinde olan herhangi bir renkli birlik kartı olarak oynayabilirsiniz. Kartın değerini ve rengini ise cephe sonuçlanırken belirlersiniz.

2.ŞEVRESEL TAKTİKLER

Bu kartları; kendi tarafınıza ve yüzü açık olacak şekilde, birlik kartları için ayrılmış alanın altına, sonuçlanmamış cephelerde oynayabilirsiniz. Oynanan bu kartlar, oyunun sonuna kadar masanın üzerinde kalır.

Sis: Bu kart oynandığı cephe üzerinde bulunan bütün formasyonları ortadan kaldırır. Söz konusu cephede toplam kart değeri en yüksek rakama sahip olan oyuncu, cepheyi kazanır.

Bataklık: Bu kart oynandığı cephe üzerindeki formasyonu genişletir ve cephenin sonuçlanması için oyuncuların 4 kart koyması gerekir. Bu taktik kartının oynandığı cephelerde elmas ve sütun formasyonlarını yapmak oldukça zorlaşır.

3.TUZAK TAKTİKLERİ

Bu kartları yüzü açık olacak şekilde kendi önünüze oynarsınız. Oynanan bu kartlar, oyunun sonuna kadar masanın üzerinde kalır.

Gözcü: Oyuncu, birlik veya taktik destelerinden toplamda 3 adet kart çeker ve eline ekler. Ardından ise, elinde bulunan kartlardan istemediği 2 tanesini, yüzü kapalı olacak şekilde, ilgili destelerin üzerine yerleştirir.

Takviye Birlik: Oyuncu, kendi tarafında bulunan sonuçlanmamış bir cephedeki bir birlik ya da taktik kartını alarak, dilediği başka bir cephesine oynayabilir. Ya da seçtiği birlik kartını, yüzü açık şekilde masanın kenarına koyarak, ıskartaya çıkarabilir.

Firari: Oyuncu, rakibin tarafında bulunan sonuçlanmamış bir cephedeki bir birlik ya da taktik kartını alır ve bu kartı, yüzü açık şekilde ıskartaya çıkarır.

Hain: Oyuncu, rakibin tarafında bulunan sonuçlanmamış bir cephedeki bir birlik kartını alarak, kendi tarafındaki bir cepheye oynayabilir.

OYUNUN SONU

Bir oyuncu yan yana 3 komşu cepheyi veya toplamda 5 cepheyi kazanırsa, oyunu kazanır.

Eğer üst üste oyun oynatarak puan takibi yapmak isterseniz, oyunu kazanan oyuncu 5 puan alır, kaybeden oyuncu ise kazandığı cephe sayısını kadar puan alır.

VARYANTLAR

Standart oyunu birkaç kez oynadıktan sonra dilerseniz, bu varyantları da deneyebilirsiniz.

SON ŞANS: Oyuncular, cephe kazanma ilanını sadece turunun başında yapabilir. Böylece bir önceki turda oyuncu, cephesini 3'e tamamladıktan sonra ilanda bulunamaz ve rakibinin, buna karşılık son bir hamle yapma şansı daha olur. Rakip oyuncu, elindeki bir taktik kartı ile kaybetmek üzere olduğu cephedeki durumu değiştirebilir ya da elinde tutmak istemediği bir kartını, kaybedeceği cepheye koyarak bu karttan kurtulabilir.

AŞIK CEPHELER: Kazanılan cepheye, cepheyi kaybeden oyuncu dilerse, ilerleyen turlarında birlik kartı yerleştirmeye devam ederek formasyonunu 3'e tamamlayabilir. Böylece elindeki istemediği kartlardan kurtulabilir. Ancak şu unutulmamalıdır; bir cephe kazanıldıktan sonra o cepheye taktik kartı oynamak mümkün değildir.



© Dr. Reiner Knizia 2017 All rights reserved.

Tasarım: Dr. Reiner Knizia

Çizim: Uros Vuckovic - e-mail: uavuckovic@gmail.com

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.