

WYRMSPAN

Connie Vogelmann tarafından tasarlanmıştır

Clementine Campardou tarafından resmedilmiştir

1-5 oyuncu · 90 dakika · 14 yaş ve üzeri · strateji oyunu

Wyrmspan dünyası, gökyüzünde her şekil, boyut ve renkten ejderhanın dolaştığı büyümlü bir yer. Siz de bu muhteşem dünyada amatör bir ejderbilimcisiniz. Yeni keşfettiğiniz gizemli labirenti kazarak toprağın üzerine çıkarmaya ve bu görkemli yaratıkları mağaralarınızda yaşamaya ikna etmeye çalışıyorsunuz.

KAĞIT/KARTON	PARA/PUL/YUMURTA/PIYON	OYUNCU PARÇALARI
1 Ejderha Loncası sahası	45 para (gümüş)	Her renkte 1 maceracı
4 (çift taraflı) Ejderha Loncası karosu	25 et pulu (kırmızı)	Her renkte 8 oyuncu küpü ; (4 hedef puanlama, 4 Ejderha Loncası için)
183 ejderha kartı ("ejderhalar")	25 altın pulu (sarı)	Her renkte 1 lonca piyonu
75 mağara kartı	25 kristal pulu (mor)	
1 kart sahası	25 süt pulu (beyaz)	
1 tur takip tablosu	55 yumurta minyatürü	
10 (çift taraflı) hedef karosu	20 çarpan pulu (kaynak ve yumurtalar için)	
5 oyuncu sahası	1 tur takip piyonu	
10 (çift taraflı) referans kartı	1 ilk oyuncu pulu	
1 puan tablosu		

İÇİNDEKİLER

Oyunu Kurma	2
Oyuna Hızlı Bakış	4
Kazı	5
İkna	6
• Ejderha Yetenekleri	7
• Bebekler	9
Keşif	10
Ek Kurallar	11
Ejderha Loncası	12
Tur Sonu	14
Oyun Sonu ve Puanlama	15

NOT: Sadece oyuncu küpleri sınırlıdır, diğer tüm oyun parçalarıysa sınırsızdır. Eğer oyun sırasında masadaki diğer parçalardan herhangi biri biterse, aynı işlevi görecek başka pullar kullanabilirsiniz.

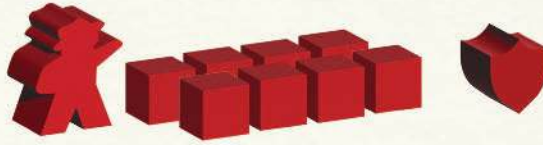
Kayıp ya da hasarlı parçalarınız için bize ulaşabilirsiniz. Yedek parça için neotroygames.com/yedek-parca adresindeki formu doldurmanız yeterlidir.

OYUNU KURMA

Masanın ortasına bunları yerleştirin:

- 1 **EJDERHA LONCASI SAHASI** Dört Ejderha Loncası karosundan birini rastgele seçin. Oyuncu sayısına göre doğru tarafını çevirip Ejderha Loncası sahasının ortasına yerleştirin.
- 2 **KART SAHASI**
 - i **EJDERHALAR** Ejderhaları bir deste haline getirip karıştırın. 3 ejderhayı açık şekilde kart sahasındaki ilgili yerlere yerleştirin. Ejderha destesini kart sahasının yanına yüzleri kapalı şekilde koyun.
 - ii **MAĞARA KARTLARI** Mağara kartlarını bir deste haline getirip karıştırın. 3 ejderhayı açık şekilde kart sahasındaki ilgili yerlere yerleştirin. Mağara kartı destesini kart sahasının yanına yüzleri kapalı şekilde koyun.
- 3 **TUR TAKİP TABLOSU** Tur takip piyonunu 1. Tur alanına yerleştirin. Hedef karolarını karıştırın. Rastgele 4 hedef karosu seçin ve tur takip tablosunda ilgili yerlere yerleştirin. Karoların hangi yüzünün açık olacağı da rastgele seçilmelidir. Kullanılmayan karoları kutuya geri koyun.
- 4 Para, yumurta ve kaynakların hepsini her oyuncunun erişebileceği şekilde ortaya yerleştirin.

HER OYUNCUYA ŞUNLARI VERİN:



1 oyuncu sahası ve 1 renkteki tüm oyuncu parçaları (1 maceracı, 8 oyuncu küpü ve 1 lonca piyonu)



6 para



1 yumurta



3 ejderha kartı (desteden) &
3 mağara kartı (desteden)

Başlangıç elinizi oluşturmak için istediğiniz mağara ve ejderha kartı kombinasyonundan toplamda 4 kart seçin. Bu kartları gizli ya da açık tutabilirsiniz. Seçilmeyen kartlarla açık şekilde iskarta destesini oluşturun.



İsteddiğiniz 3 kaynak

Altın, kristal, et ve süt kaynaklarından istediğiniz kombinasyonda toplam 3 adet kaynak pulu alın.

Bütün yumurtalar işlevsel olarak aynıdır. Yumurtaların renkleri sadece estetik amaçlıdır.

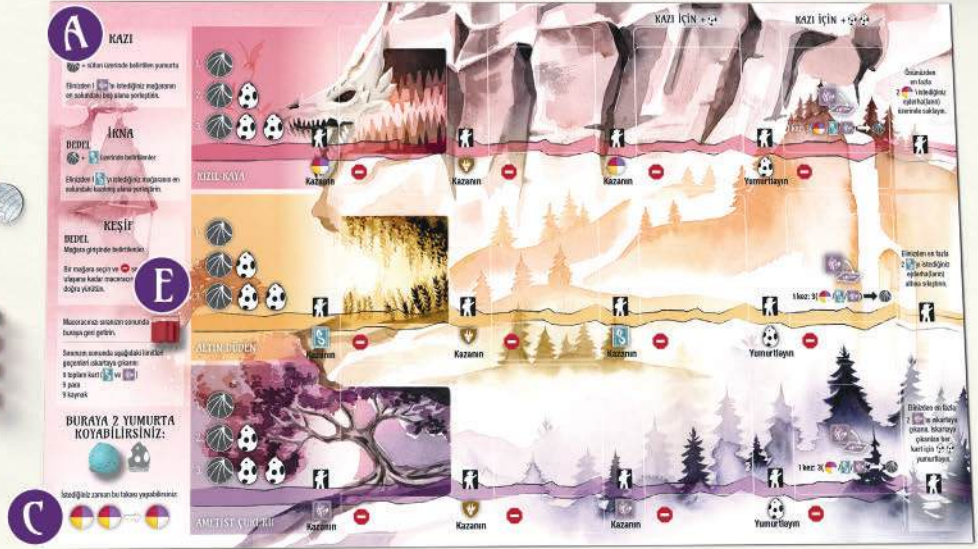
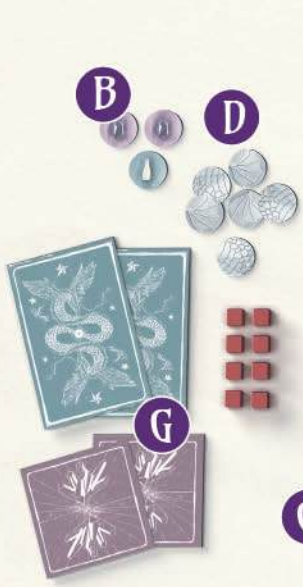
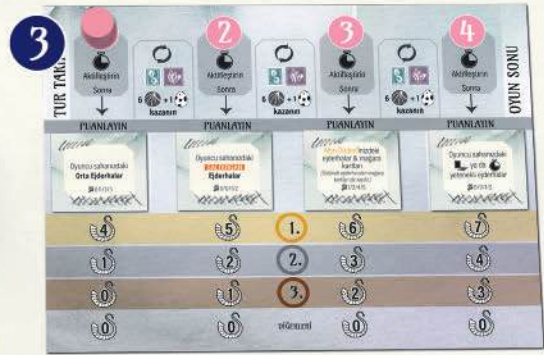
İPUCU: İlk önce başlangıç kartlarınıza bakmanızı, sonrasında bu kartlara göre başlangıç kaynaklarına karar vermenizi öneriyoruz. Başlangıç ejderhalarınızın en az birinin gereksinimlerine uygun şekilde kaynak almak isteyebilirsiniz.

ARDINDAN HER OYUNCU:

- A Sağdaki görselde gösterildiği gibi oyuncu sahasını önüne yerleştirir.
- B Başlangıç kaynaklarını kendi önüne yani oyuncu sahasının soluna yerleştirir.
- C Başlangıç yumurtasını oyuncu sahasındaki yuva sembollerinden birinin üzerine yerleştirir.
- D Başlangıç paralarını da oyuncu sahasının soluna koyar.
- E Maceracısını oyuncu sahasındaki Kamp Alanına yerleştirir.
- F Lonca piyonunu Ejderha Loncasında "BAŞLANGIÇ" yazan alana koyar.
- G Oyuncu küplerini, ejderhalarını ve mağara kartlarını da yakına yerleştirir.

ÖNEMLİ: Oyuncu sahanızda 2 yuva sembolü olmasına rağmen oyuna başlarken sadece 1 yumurta alırsınız.

Son olarak, rastgele şekilde bir oyuncu seçilir ve ilk oyuncu pulunu alır. Ardından oyuna başlayabilirsiniz.



OYUNA HIZLI BAKIŞ

Wyrmspan'de ejderhalar için en iyi barınağı inşa etmeye çalışıyorsunuz. Oyuna başlarken barınağınızdaki üç alan kazılmış olacaktır. Bu alanlar Kızıl Kaya, Altın Düden ve Ametist Çukuru mağaralarının en solundaki alanlardır. Oyun boyunca bu üç mağarayı soldan sağa ilerleyerek inşa edeceksiniz. İlk önce boş bir mağarayı kazarak açığa çıkarmalı, ardından kazılmış alanlara ejderha oynamalısınız.

Turunuzda, beş aksiyondan birini gerçekleştirmelisiniz:

(1) mağaranızdaki bir alanı kazma; (2) açığa çıkan kazılmış alanda yaşaması için bir ejderhayı ikna etme; (3) Kızıl Kaya mağarasını keşfetme; (4) Altın Düden mağarasını keşfetme; (5) Ametist Çukuru mağarasını keşfetme.

OYNANIŞ

Wyrmspan, 4 turdan oluşur. Her turda ilk oyuncu puluna sahip olan oyuncudan başlayarak tüm oyuncular, saat yönünde dönecek şekilde kendi sıralarını oynarlar.

Oyuncular sıralarını pas geçmeye karar verene kadar aksiyonlarını oynarlar. Genellikle oyuncular paraları kalmadığı için ya da oynamak istedikleri / oynayabilecekleri hiç ejderha kalmadığında sıralarını pas geçer. Sıranızı pas geçtiğinizde o tur bir daha aksiyon alamazsınız ama diğer oyuncuların kullandığı ejderha yeteneklerinden faydalanmaya devam edebilirsiniz. Sırasını pas geçmeyen diğer oyuncuların da hepsi aynı şekilde tüm paralarını harcayana ya da pas geçmeye karar verene kadar tur oynanmaya devam eder. Tüm oyuncular sıralarını pas geçtiğinde tur biter.

Sıranızı pas geçtiğinizde sahip olduğunuz para, kaynak, mağara kartı, ejderha ve yuvadaki yumurtaları kaybetmezsiniz ve bir sonraki tura taşırırsınız.

ÖNEMLİ: Başka oyuncuların oyuncu sahasına bir şey koyamaz ya da bir şey alamazsınız. Aktiflettiğiniz tüm yetenekler sadece masadaki kaynaklar ve kartlar, ortak sahalar (Ejderha Loncası sahası, kart sahası gibi) ve kendi oyuncu sahanız ile etkileşimde bulunabilir.

Oyun sonunda en çok zafer puanına (ZP) sahip olan oyuncu Wyrmspan'i kazanır. Zafer puanlarını oynadığınız ejderhalar, yumurtalar, ejderhaların altına sıkıştırılmış kartlar, ortak hedefler ve Ejderha Loncasından (syf. 15'e bakın) kazanabilirsiniz.

TERİM SÖZLÜĞÜ

OYUNCU SAHASI Bütün mağara kartlarınızı, ejderhalarınızı ve yumurtalarınızı koyduğunuz kişisel oyun sahanızdır.

MAĞARA KARTI Kazı aksiyonunu gerçekleştirdiğinizde oyuncu sahanıza eklenen kare kartlardır. Her mağara kartı oyuncu sahanızdaki 9 boş alandan birini kapatır ve mağaranızdaki o alanı kazılmış alana dönüştürür.

EJDERHALAR Mağaranızdaki kazılmış alanlara yerleştirebildiğiniz dikdörtgen kartlardır. Ejderhaları oyunun başında zaten kazılmış üç mağaraya da yerleştirebilirsiniz.

KAYNAKLAR Et pulları, altın pulları, kristal pulları ve süt pullarını ifade eder. Para ve yumurtalar kaynak olarak sayılmaz.

MAĞARA Oyuncu sahanızdaki bir satır yani aynı renkteki alanları ifade eder. Her oyuncu sahasında Kızıl Kaya, Altın Düden ve Ametist Çukuru olmak üzere üç mağara yer almaktadır.

ISKARTAYA ÇIKARMA/ÖDEME İlgili kartları, paraları, yumurtaları ya da kaynakları oyun alanınız, eliniz ya da yuvalarınızdan alıp masaya geri koymak anlamına gelir. Kartlar her zaman açık olarak iskartaya çıkarılmalıdır.

İPUCU: Bütün oyuncular tur başında 6 para kazandığı için (Bazı nadir durumlarda sıranızı pas geçtiğinizde 1 para daha kazanabilirsiniz.) sıranızı pas geçmeden önce paranızın çoğunu (ya da tümünü) kullanmanızı tavsiye ediyoruz. Sıranızın sonunda elinizi ve önünüzdeki kaynakları kontrol edin. En fazla 9 para, 9 kart ve 9 kaynak pulunuz olabilir, fazlalıkları iskartaya çıkarın.



SIRA SİZDEYKEN

Oyuncu sahanızda gösterilen 3 aksiyondan birini seçin (kazı, ikna, keşif) ve maceracınızı oraya koyun. Ardından aksiyonun bedelini ödeyin (aksiyonun üzerinde para/yumurta koyun) ve aksiyonu gerçekleştirin. *Eğer masadaki yumurtalar ya da paralar çok azalır, aksiyonların üzerine bedel olarak yerleştirdiğiniz yumurta ve paraları masaya geri koyabilirsiniz fakat o tur içerisinde her mağarayı kaç kere keşfettiğinizi takip etmek zorundasınız.*

KAZI

MAĞARANIZA 1 MAĞARA KARTI OYNAYIN.

- 1 Kazı yapmak için üç mağaradan birindeki soldan ilk boş alanı seçin. Her mağarayı soldan sağa doğru kazmak zorunludur.
 - Her mağaradaki ilk alan zaten kazılmıştır. Oyun süresince ikinci, üçüncü ve dördüncü alanları kazabilirsiniz.
 - Mağara kartlarını istediğiniz mağaraya oynayabilirsiniz, kartların renkleri sadece estetik amaçlıdır.



- 2 Kazı yapmanın bedeli olan 1 parayı ödeyin ve oyuncu sahanızda kazı hamlesinin üzerine koyun. Ardından eğer 3. alanı kazıyorsanız 1 yumurta, 4. alanı kazıyorsanız 2 yumurta ödeyin.
 - Yumurta bedeli öderken ejderhalarınızın ya da oyuncu sahanızdaki yuva sembollerinin üzerindeki yumurtaları kullanabilirsiniz.
- 3 Elinizden bir mağara kartını, kazmayı seçtiğiniz alana yerleştirin.
 - Geçiş yollarının ve dur işaretlerinin hala görülebilir olduğundan emin olmak için mağara kartını seçtiğiniz kare alana tam denk gelecek şekilde yerleştirmelisiniz.
- 4 İsteddiğiniz sırayla:
 - Oynadığınız mağara kartının üzerindeki "oyandığında" yeteneğini aktifleştirin.
 - Yeteneklerin etkilerinden faydalanmak isteğe bağlıdır. Eğer aktifleştirdiğiniz yetenek diğer oyunculara bir şey kazandırıyor, siz yeteneği kullanmasanız bile, tüm diğer oyunculara bu yetenektan faydalanma seçeneği sunulmalıdır.

Varsa, oyuncu sahanızda kartla kapattığınız alanın "üstü kapatıldığında" yeteneğini aktifleştirin.

 - Oyuncu sahanızın 4. sütunundaki alanlar üç şey (kaynak, ejderha, mağara kartı) harcayarak 1 para kazanmanızı sağlar. Bu takas da isteğe bağlıdır.

NOT: Bir tur içerisinde oyuncu sahanıza birden fazla mağara kartı oynamak mümkündür. Fakat oynadığınız mağara kartı üzerinde aksi belirtilmediği sürece kazı aksiyonunu her gerçekleştirdiğinizde sadece 1 alanı kazanabilirsiniz.

NOT: Ücretsiz olarak kazı yapmanızı sağlayan bir yetenek kullandığınızda para bedelini ya da kartı yerleştireceğiniz sütunun üzerinde yer alan yumurta bedelini ödemenize gerek yoktur.

İPUCU: Fazladan para kazanmak vazgeçilmiyecek bir avantaj gibi gözükebilir ama mağaradaki en son alanı kazmak kendi başına da faydalıdır! 4. alanı kazmadan önce takas için önünüzde veya elinizde fazlalık olana kadar beklemek zorunda değilsiniz.

İKNA

OYUNCU SAHANIZA 1 EJDERHA OYNAYIN.

1

Elinizden bir ejderha seçin.

2

Ejderha ikna etmenin bedeli olan 1 parayı ödeyin ve oyuncu sahanızda ikna hamlesinin üzerine koyun. Seçtiğiniz ejderhanın sol üst köşesinde belirtilen bedeli de ödeyin (bu kaynakları masaya geri koyun).

- Bu bedel genellikle altın, kristal ya da et pulu kombinasyonlarından oluşur ama bazı ejderhaların bu kaynakların yanı sıra para, yumurta ya da süt bedeli de olabilir.



3

Aşağıdaki kurallara uyarak ejderhayı oyuncu sahanıza yerleştirin:

- Ejderha kartını oynadığınız alan, ejderhanın sol kenarında gösterilen habitat gereksinimini karşılamalıdır.
- Ejderhaları sadece kazılmış alanlara oynayabilirsiniz. Kullandığınız yetenekte özel olarak belirtilmediği takdirde oyuncu sahanızdaki bir ejderhanın üzerinde yeni bir ejderha oynayamazsınız.
- Ejderha kartlarını her mağarada soldan sağa doğru oynamalısınız.

4

Ejderhayı oynadığınızda, varsa "oynadığınızda" yeteneğini aktifleştirin.

NOT: Bir turda oyuncu sahanıza birden fazla ejderha oynamak mümkündür. Fakat ikna aksiyonunu her gerçekleştirdiğinizde (oynadığınız ejderhanın üzerinde aksi belirtilmediği sürece) sadece 1 ejderha oynayabilirsiniz.

ÖNEMLİ: Oyuncu sahanızda en fazla 12 ejderha olabilir. Oynadığınız ejderhayı değiştirmenizi ya da üstüne yeni kart oynamanızı sağlayan yetenekler çok nadirdir. Yani hangi ejderhayı oynayacağınızı dikkatli seçin!

DAHA ÖNCE WINGSPAN OYNADIYSANIZ

Lütfen Wyrmspan'deki bu kural farklarına dikkat edin:

- Aksiyon gerçekleştirdiğinizde (aksiyon küpleri yerine) para ve genellikle yumurta harcamalısınız.
- Mağaranızı keşfederken yetenekleri (sağdan sola yerine) soldan sağa olacak şekilde aktifleştirmelisiniz.
- Ejderha oynamadan önce bile oyuncu sahanızdaki yuva sembollerine yumurta koyabilirsiniz.
- Oyuna (3 ejderha ve 3 mağara arasından) seçtiğiniz 4 kart ve seçtiğiniz 3 kaynak ile başlarsınız.
- Ejderhayı bir alanda yaşaması için ikna etmek (yani oynamak) için ilgili alanın kazılmış olması gerekir. Oyuna 3 kazılmış alan ile başlarsınız.
- Her tur başında (yani toplamda 4 kez) 6 para ve 1 yumurta kazanırsınız.
- Sadece kart oynarken değil, her zaman 2'ye 1 oranında kaynak takası gerçekleştirebilirsiniz.
- Yeteneklerin kullanımı isteğe bağlıdır ama kullandığınız yetenek rakiplerimize fayda sağlıyorsa, siz kullanmasanız bile diğer oyuncular yetenekten faydalanabilir.
- Sıranızın sonunda sadece 9 para, 9 kart ve 9 kaynak bulununuz olabilir, fazlalıkları iskartaya çıkarın.
- Tur sonu puanlaması rekabetçi değildir. Örneğin, birinci olan iki kişi varsa ikisi de birincilikten gelen zafer puanının hepsini kazanır. Sonraki oyuncu ikinci olmuş sayılır.

EJDERHA YETENEKLERİ

Bütün ejderhaların üzerinde yetenekleri belirtilmiştir. Ejderha yetenekleri 4 kategoriye ayrılır:



"Oynadığında" yeteneği olan bir ejderha oynadığınızda hemen o yeteneği aktifleştirebilirsiniz. Başka bir özel yeteneğiniz yoksa, "oynadığında" yetenekleri sadece bir kez kullanılabilir. Yeteneklerin kullanımı isteğe bağlıdır ama bu yetenekler genellikle size fayda sağlayacaktır. Diğer oyunculara fayda sağlayacak bir ejderha oynarsanız, siz o yeteneği kullanmasanız bile diğer oyunculara yetenekten faydalanma şansı sunulmalıdır.



Maceracınız "aktifleştirildiğinde" yeteneği olan bir kartın üzerinden geçerse o yeteneği aktifleştirebilirsiniz. Diğer oyunculara fayda sağlayacak bir "aktifleştirildiğinde" yeteneği aktifleştirirseniz, siz o yeteneği kullanmasanız bile diğer oyunculara yetenekten faydalanma şansı sunulmalıdır.

ÖNEMLİ: "Aktifleştirildiğinde" yetenekleri ejderhayı oynadığınız anda aktifleştiremez.



"Tur sonunda" yetenekleri her turun sonunda size bir fayda sağlar. Detaylı bilgi için Tur Sonu bölümüne bakabilirsiniz. Diğer oyunculara fayda sağlayacak bir "tur sonunda" yeteneği aktifleştirirseniz, siz o yeteneği kullanmasanız bile diğer oyunculara yetenekten faydalanma şansı sunulmalıdır.



"Oyun Sonunda" yetenekleri oyun sonunda belirli koşulları sağladığınızda size zafer puanı (ZP) kazandırır.

ÖRNEK EJDERHA KARTI

Bu ejderhayı oynamak için 1 et ve 1 altın ödemelisiniz. (Eğer bu ejderhayı ikna aksiyonuyla oynadıysanız ek olarak 1 para ödemelisiniz.)

Bu ejderhanın yaşayabileceği mağaralar ejderha kartının sol kenarında belirtilmiştir. Bu ejderha Kızıl Kaya ve Altın Düden'e yerleştirilebilir.

Yukarıda da belirtildiği gibi, her ejderhanın yeteneği kartın üzerinde yer almaktadır. Bu ejderhanın yeteneği "tur sonunda" kullanılabilir.



Bu ejderhayı oynadığınızda 5 ZP kazanırsınız.

Ejderhaların 4 boyutu vardır - Büyük, Orta, Küçük, Bebek.

Yumurta kapasitesi. Ejderha kartındaki her yuva sembolünün üzerine 1 yumurta koyulabilir. Örneğin bu ejderhanın üzerine sadece 1 yumurta koyabilirsiniz.

Her ejderha 4 mizaçtan birine sahiptir: utangaç, saldırgan, oyuncu ya da yardımsever.

ÖNEMLİ: Bir ejderha yeteneği kullanabilmek için belirli bir özelliğe (örneğin ejderhanın bu mağarada olması, belirli bir mizaç, boyut vb.) ihtiyaç duyuyorsa, eğer ilgili özelliğe sahipse kendini de sayabilir. Örneğin, Gülümseyen Kısakanat'ın (130. kart) yeteneği, oyuncu ejderhaların altına kart sıkıştırmanızı sağlar. Gülümseyen Kısakanat da "oyuncu" mizacına sahip bir ejderha olduğu için kendi altına da kart sıkıştırabilir.

Bazı mağara kartları ve ejderhalar bir ejderhanın üzerinde kaynak saklamanızı, bir ejderhanın altına kart sıkıştırmanızı, yumurtlamanızı ya da yumurta ödemenizi söyleyebilir.

KAYNAK SAKLAMA ejderhanın üstüne kaynak koyma anlamına gelir. Aksi belirtilmediği sürece, bu kaynak sizin önünüzdeki kaynak havuzunuzdan alınmalıdır. Aksi belirtilmediği sürece, saklanan kaynak harcanamaz ve oyunun sonunda 1 ZP olarak sayılır.

• Yetenekte aksi belirtilmediği sürece, saklanacak kaynaklar yeteneğin sahibi ejderhanın üzerine koyulmalıdır. "Bu ejderhanın üzerinde" kaynak saklamanızı sağlayan bir yetenek, sadece yeteneğin sahibi olan ejderhanın üzerinde kaynak saklamanıza izin verir.

KART SIKIŞTIRMA o kartı, oyuncu sahanızda daha önce oynadığınız bir ejderhanın altına kapalı olarak koymayı ifade eder. Aksi belirtilmediği sürece, sadece elinizden bir kartı alta sıkıştırabilirsiniz. Aksi belirtilmediği sürece, ejderhanın altına sıkıştırılan kartlar kullanılmaz ve oyunun sonunda 1 ZP olarak sayılır.

• Yetenekte aksi belirtilmediği sürece, sıkıştırılacak kartlar yeteneğin sahibi ejderhanın altına koyulmalıdır. "Bu ejderhanın altına" kart sıkıştırmanızı sağlayan bir yetenek, sadece yeteneğin sahibi olan ejderhanın altına kart sıkıştırmanıza izin verir.

ÖNEMLİ: Oyuncu sahanızdaki ejderhalara göre puan veren oyun sonu yetenekleri ya da tur sonu hedefleri puanlanırken ejderhaların altına sıkıştırılmış kartlar ejderha olarak sayılmaz. Örneğin, ejderhanızın yeteneği oyuncu sahanızdaki orta büyüklükteki her ejderha için ZP kazandırıyorsa, alta sıkıştırılmış orta büyüklükteki ejderhaları sayamazsınız.

YUMURTLAMA VE YUMURTA ÖDEME:

Yumurtalamanızı sağlayan bir yetenek, bir ejderhanızın üzerindeki boş bir yuva sembolüne ya da oyuncu sahanızdaki yuva sembollerinden birinin üzerine yumurta koymanızı sağlar. Her yuva sembolünün üzerinde yalnızca 1 yumurta koyabilirsiniz. Eğer oyuncu sahanızda ya da ejderhalarınızda boş yuva sembolü yoksa yumurtlayamazsınız.

• Bazı yumurtlama yeteneklerinde "bu ejderhanın üzerine yumurtlayın" ibaresi yer alır. Bu yeteneği kullandığınızda yumurtayı sadece o ejderhanın yuvasına koyabilirsiniz. Diğer yumurtlama yetenekleriyse belirli bir mağarada ya da belirli bir sütundaki istediğiniz ejderhanın üzerine yumurtlamanızı sağlar.

Yumurta ödemeniz gerektiğinde oyuncu sahanızdaki yuva sembollerinin ya da ejderhaların üzerinden istediğiniz 1 yumurtayı iskartaya çıkarmalısınız.

• Fakat bazı ejderhalar belirli bir yerden yumurta ödemenizi de isteyebilir. (Örnek: Bu mağaradan bir yumurta ödeyin.)

• Aksi belirtilmediği sürece, ejderhalarınızın üzerindeki ve oyuncu sahanızdaki her yumurta oyunun sonunda 1 ZP kazandırır.



BEBEKLER

Bebekler özel bir ejderha türüdür. Bebek ejderhaları oynamak için 1 yumurta ve 1, 2 ya da 3 süt ödemeniz gerekir. Bütün bebeklerin yetenekleri 3 aşamalıdır.



1 Bütün bebek ejderhaların "aktifleştirildiğinde" yeteneği vardır. Maceracınız bir bebeğin üzerinden her geçtiğinde, kartta belirtilen şekilde o bebeğin üzerinde 1 kaynak (süt ya da et) saklayabilir ya da altına bir kart sıkıştırabilirsiniz.

2 Bebeğin üzerinde belirtilen kaynağı her sakladığınızda ya da altına kart sıkıştırdığınızda, bebeğin ikinci yeteneğini kullanabilirsiniz. Saklama ya da sıkıştırma koşulunu nasıl sağladığınızın önemi yoktur. Maceracınızın kartın üzerinden yürümesi ya da başka ejderhanın yeteneğiyle bu koşulu sağlamış olabilirsiniz.

3 Bebeğin üzerine belirtilen kaynaktan 3. sakladığınızda ya da altına 3. kez kart sıkıştırdığınızda normal yeteneklerin yanı sıra oyunda bir kez kullanılabilen ekstra bir yetenekten de faydalanabilirsiniz. Bu özellik bebek ejderhanın büyümesini temsil eder.

ÖNEMLİ: Üçüncü yetenek tetiklendikten sonra bile bebek ejderhanın ilk iki yeteneğini (örneğin yukarıdaki ejderhanın et saklayarak altın kazanma yeteneğini) kullanmaya devam edebilirsiniz.

ÖNEMLİ: Bebek ejderhaların yetenekleri "aktifleştirildiğinde" yeteneği olan diğer ejderhalardan farklı çalışır. Kartın açıklamasındaki çizgi ayrımlarına dikkat edin. Yetişkin ejderhaların "aktifleştirildiğinde" yeteneklerini sadece maceracınız o ejderhanın üzerinden yürüdüğünde kullanabilirsiniz. Ama bebek ejderhaların ikinci yeteneklerinde "aktifleştirildiğinde" sembolü yoktur. Yani maceracınızın yürüyüşünden bağımsız olarak, bu koşulu sağladığınız her zaman bu yeteneği kullanabilirsiniz.

NOT: Bütün ejderbilimcilerin de bildiği gibi, bebek ejderhalar yer altının derinliklerinde yumurtadan çıkar ve büyümek için mor kristallere ihtiyaçları vardır. Bu sebeple bebeklerin çoğu Ametist Çukuru'nda yaşar. Altın Düden ya da Kızıl Kaya mağaralarınızda yaşayacak bir bebek ejderha bulmakta zorlanabilirsiniz.

KEŞİF

KIZIL KAYA'YI KEŞFETME: Maceranızı Kızıl Kaya mağaranızda bir yürüyüşe çıkarın ve maceracınızın üzerinden geçtiği her "aktifleştirildiğinde" yeteneğini, aşağıdaki adımları takip ederek aktifleştirin.

1 Kızıl Kaya'da her yürüyüşe çıktığınızda oyuncu sahanızda belirtilen bedeli ödememiz gerekir. Kızıl Kaya'da turdaki ilk yürüyüşünüz için 1 para ödememiz yeterlidir. İkinci yürüyüşünüzde 1 para ve 1 yumurta ödememiz gerekir. Nadiren gerçekleşecek üçüncü yürüyüşünüzde bedel 1 para ve 2 yumurtadır. Her tur bir mağarada en fazla üç yürüyüş gerçekleştirebilirsiniz.

- Kızıl Kaya'daki ikinci ya da üçüncü yürüyüşünüzün yumurta bedelini istediğiniz ejderhaların ya da oyuncu sahanızdaki yuvaların üzerinden ödeyebilirsiniz.
- Mağaraya her girdiğinizde ödediğiniz para ve yumurta bedelini oyuncu sahanızdaki ilgili alandaki semboller kapatacak şekilde yerleştirin. Bu şekilde her mağarayı kaç kez keşfettiğinizi takip edebileceksiniz. Eğer masadaki yumurtalar ya da paralar çok azalır oyuncu sahanızdaki fazlalıkları geri verebilirsiniz.

2 Mağaranın altında belirtilen yolu takip ederek, maceracınızı Kızıl Kaya mağarası boyunca soldan sağa ilerletin. Maceracınızın üzerinden geçtiği tüm "aktifleştirildiğinde" (f) yeteneklerini sırayla aktifleştirin.

- Oyuncu sahanızdaki "aktifleştirildiğinde" sembollerinin üzerinden her geçtiğinizde o yeteneği aktifleştirebilirsiniz.
- "Aktifleştirildiğinde" yeteneği olan bir ejderhanın üzerinden her geçtiğinizde o yeteneği aktifleştirebilirsiniz.

3 Maceracınız  sembolüne (yani ejderha olmayan bir alana) ulaştığında sıranız biter. Maceracınızı Kamp Alanına geri götürün.

ÖRNEK



Eda bu turda ilk kez Kızıl Kaya mağarasında yürüyüşe çıkıyor. Keşif bedeli olan 1 parayı ödüyor (parayı Kızıl Kaya girişindeki bedel alanına koyuyor) ve maceracısını soldan sağa mağarada ilerletmeye başlıyor.



Eda'nın maceracısı Kızıl Kaya'daki ilk "kazanın" yeteneğinin üzerinden yürüyor, bu yeteneği aktifleştiriyor ve kazanmayı seçiyor.

Eda ardından Renkli Kanatlı Yılan'ın üzerinden yürüyor. Bu ejderhanın "aktifleştirildiğinde" (f) yeteneği olmadığı için Eda burada herhangi bir etki uygulamıyor.

Ardından maceracısı "kazanın" yeteneğinin üzerinden yürüyor ve lonca piyonunu Ejderha Loncası tablosunda (syf. 12) bir adım ilerletiyor. Hemen lonca piyonunun üzerine geldiği alandaki faydayı kazanıyor.

Sonrasında, Eda Altın Avcısı'nın üzerinden geçiyor ve kazanıyor.

Eda, son olarak Kızıl Kaya'daki ikinci "kazanın" yeteneğini aktifleştiriyor ve kazanmayı seçiyor.

Kızıl Kaya'daki bir sonraki alanı da kazılmış olmasına rağmen,  sembolüne denk geldiği için Eda'nın keşfi bitiyor. Maceracısını Kamp Alanına geri götürüyor.

ALTIN DÜDEN'İ KEŞFETME: Kızıl Kaya'yı keşfetme adımlarını sıralı olarak Altın Düden mağarası için gerçekleştirin. Maceranızı Altın Düden mağaranızda bir yürüyüşe çıkarın ve üzerinden geçtiği her "aktifleştirildiğinde" yeteneğini aktifleştirin.

AMETİST ÇUKURU'NU KEŞFETME: Kızıl Kaya'yı keşfetme adımlarını sıralı olarak Ametist Çukuru mağarası için gerçekleştirin. Maceranızı Ametist Çukuru mağaranızda bir yürüyüşe çıkarın ve üzerinden geçtiği her "aktifleştirildiğinde" yeteneğini aktifleştirin.

EK KURALLAR, NOTLAR VE KONSEPTLER

YETENEK AKTİFLEŞTİRME SIRASI: Tüm oyuncuların bir hamle yapmasını sağlayan bir yetenek kullanıldığında, yeteneği ilk önce aktif olarak sırasını oynayan oyuncu kullanır. Sonrasında diğer oyuncular saat yönünde ilerleyerek sırayla yetenekten faydalanabilir. Kart sahasındaki ejderhalar ve mağara kartları oynanmakta olan sıranın sonuna kadar, yani isteyen tüm oyuncular yetenekten faydalana kadar yenilenmez. Yani "bütün oyuncular kart kazanır" yeteneği aktifleştirildiğinde tüm oyuncuların açık kart kazanma seçeneği olmayabilir. Bu oyuncular yine de kapalı desteden kart çekebilir.

KAZANMA: Ejderha, mağara kartı ya da kaynak kazandığınızda kazandığınız şey elinize ya da önünüzdeki kaynak havuzunuza eklenir. Bazı ejderha yetenekleri hem size bir şey kazandırır hem de isterseniz ikincil bir fayda olarak kaynak saklamanıza ya da kart sıkıştırmanıza izin verir. İkincil faydayı kullanmasanız bile kazandıklarınız sizde kalır.

Örneğin, sağdaki Yeşil Semender'e bakalım. Yeteneği her tur sonunda (sahadan ya da desteden) 1 kart kazandırıyor. Karta baktıktan sonra elinize eklemeyi ya da istediğiniz ejderhanın altına sıkıştırmayı seçebiliyorsunuz. Eğer bu kartı "sıkıştırma" özelliği olan bir bebek ejderhanın altına sıkıştırırsanız, o bebeğin yeteneğinden faydalanabilirsiniz.



YETENEKLERİ BİRKAÇ KEZ

AKTİFLEŞTİRME: Bazı yetenekler bir aksiyonu ya da takası birkaç kez gerçekleştirmenizi sağlayabilir. Her aksiyonu ya da takası teker teker çözümleyin. (Örneğin, ilk takasta kazandığınız bir kaynağı ikinci takasta ödeme olarak kullanabilirsiniz.)

KAPASİTE LİMİTİ: Sıranızın sonunda en fazla 9 kaynak pulu, 9 kart (ejderha ve mağara kartlarının toplamı) ve 9 paranız olabilir. Fazlalıklarınızı 9 kalana kadar iskartaya çıkarın. Başka bir oyuncunun sırasında kazandığınız fayda kapasite limitini geçmenize sebep olursa, bir sonraki sıranızın sonuna kadar herhangi bir şeyi iskartaya çıkarmanıza gerek yoktur.

KARTLARI YENİLEME: Kart sahasındaki ejderhaları ve mağara kartlarını sadece her oyuncunun sırasının sonunda yenileyin.

KART KAZANMA: Kart kazanmayla ilgili üç ifade vardır ve hepsinin anlamları farklıdır.

EJDERHA YA DA MAĞARA KARTI KAZANIN: Başka bir kısıtlama belirtilmediği sürece, bu kartı kapalı kart destesinin en üstünden ya da açık olarak kart sahasından alabilirsiniz. Kart kazanma yeteneği kullandığınızda kart sahasında açık kart olmayabilir. Bu durumda hala desteden kart çekebilirsiniz.

SAHADAN EJDERHA YA DA MAĞARA KARTI KAZANIN: Eğer kullandığınız yetenekte "sahadan" ifadesi yer alıyorsa kart sahasındaki açık kartlardan birini almalısınız. Eğer kart sahasında ilgili karttan kalmadıysa bu yetenekten faydalanamazsınız.

EJDERHA YA DA MAĞARA KARTI ÇEKİN: Kart çekme bu kartı ilgili destenin en üstünden çekmeniz gerektiğini ifade eder.

EJDERHAYA BAKMA: Kapalı ejderha destesinin en üstündeki kartı tüm oyunculara gösterin. Yetenek açıklamasına uygun olarak, kartla belirtilen şeyi yapın ya da kartı destenin en üstüne geri koyun.

OYUNCU SAHANIZDA YA DA MAĞARADA: Oyuncu sahanızdaki ya da bir mağaradaki ejderhaların sayısı ile ilgili bir yetenek kullandığınızda ejderhaların altına sıkıştırılmış kartları sayamazsınız. Bebekler de ejderha sayılır.

ÖDEME: Bazı yetenekleri kullanabilmek için ödeme yapmanız gerekebilir. Aksi belirtilmediği sürece ödeme yapmak; mağara kartlarını ya da ejderhaları elinizden, kaynak ya da parayı önünüzdeki kaynak havuzunuzdan, yumurtaları da oyuncu sahanızdaki herhangi bir yuva sembolünün üzerinden iskartaya çıkarmanız anlamına gelir.

KAYNAK: Kaynaklar altın, kristal, et ve sütü ifade etmektedir. Para ya da yumurtalar kaynak değildir.

KAYNAK TAKASI: Oyunda istediğiniz herhangi bir anda istediğiniz kombinasyondan iki kaynağı (altın, kristal, et ya da süt) başka bir kaynak için takas edebilirsiniz.



EJDERHA LONCASI

Oyun süresince oyuncular maceracılarını mağaralarında keşfe çıkarak ya da belirli mağara kartlarını/ejderhaları oynayarak Ejderha Loncasında ilerleme (👑) kazanabilir. Ejderha Loncasında her ilerleme kazandığınızda, lonca piyonunuzu tabloda saat yönünde 1 adım ilerletin. Piyonunuzun geldiği alandaki faydayı anında kazanın. Bir alanda birden fazla oyuncunun lonca piyonu bulunabilir. Eğer aynı tur içerisinde birden fazla ilerlerseniz, hem geçtiğiniz tüm alanların hem de piyonunuzun geldiği alanın faydalarını kazanırsınız.

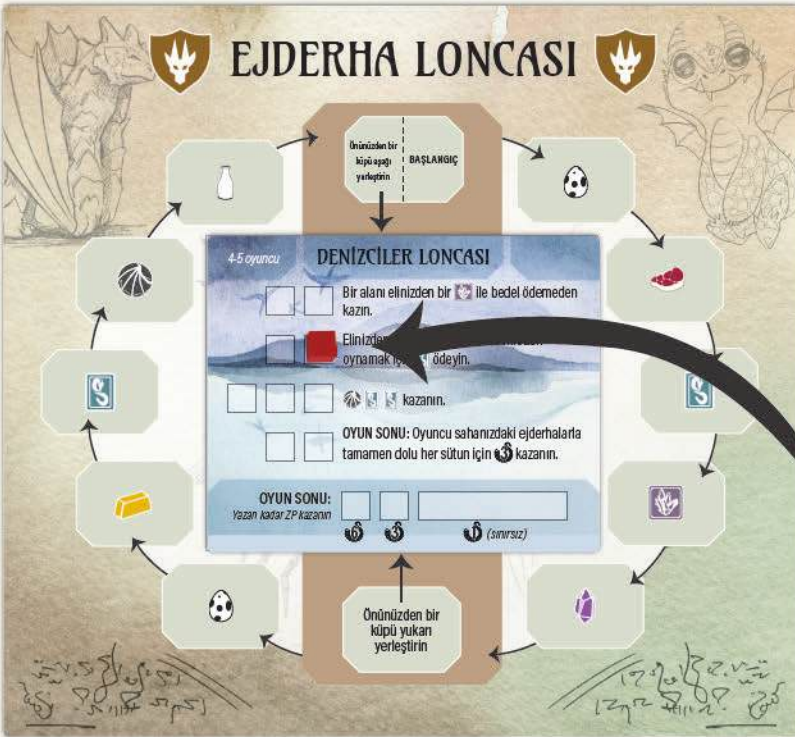
Ejderha Loncası tablosunda 2 kahverengi alandan (en üstteki ve en alttaki alanlar) birine ulaştığınız her seferde, henüz kullanmadığınız bir oyuncu küpünü Ejderha Loncası karosunda istediğiniz kutuya yerleştirin ve o alanın faydalarını kazanın. Ejderha Loncası karosundaki her kutuya sadece bir küp konabilir. Ejderha Loncası karosunun sağ altındaki uzun dikdörtgen kutu bu kuralın tek istisnasıdır ve o kutuya sınırsız sayıda oyuncu küpü herhangi bir limit olmadan konabilir.

Bir oyuncu Ejderha Loncası karosuna en fazla 4 küp yerleştirebilir. Ejderha Loncası karosuna 4. küpünüzü de yerleştirdikten sonra Ejderha Loncası tablosunda ilerlemeye devam edebilirsiniz ama kahverengi alanlara gelseniz bile karodaki kutulara daha fazla küp koyamazsınız.



ÖNEMLİ: Eğer birden fazla oyuncu aynı yeteneğin sonucunda kahverengi alana ulaşırsa, ilk olarak sırasını oynayan oyuncu küpünü istediği kutuya yerleştirir ve yerleştirme tercih sırası saat yönünde devam eder.

NOT: Boş kutu olduğu sürece aynı oyuncu aynı faydayı birkaç kez kazanmayı seçebilir.



EJDERHA LONCASI YETENEKLERİNİN AÇIKLAMALARI

EJDERHA LONCASI KAROSU	YETENEK	KURALLAR
Görkemli Zirveler Loncası	1 para ödeyin, ardından en fazla 2 alanı elinizden mağara kartı ile bedel ödemededen kazanın.	1 parayı ıskartaya çıkarın, ardından yumurta ya da para bedelini ödemededen en fazla 2 alanı kazan. Alanlar aynı mağarada ya da farklı mağaralarda olabilir. Elinizde sadece 1 mağara kartı varsa ya da sadece 1 alanı kazmak isterseniz ikinci kazıyı yapmak zorunda değilsiniz.
Görkemli Zirveler Loncası	1 mağara kartı ödeyin, ardından elinizden bir ejderhayı oyuncu sahanızdaki bir ejderhanın üzerine başka bir bedel ödemededen oynayın.	Elinizden 1 mağara kartını ıskartaya çıkarın. Ardından mağaranızdaki bir ejderhanın üzerine başka bedel ödemededen elinizden yeni bir kart oynayın. Yeni oynadığınız ejderhanın mağara gereksinimini karşılamak zorundasınız. Böylece, o alandaki eski ejderha yeni ejderhanın altına sıkıştırılmış olur. Eski ejderhanın altına sıkıştırılmış kartlar, üzerinde saklanan kaynaklar ve yumurtalar yeni ejderhaya aktarılır. Yeni ejderha kartının üzerine sadece sahip olduğu yuva sembolü kadar yumurta koyulabilir, fazla yumurtalar ıskartaya çıkarılmalıdır.
Yağmur Ormanları Loncası	Bir mağaranızdaki tüm ejderhaların üzerlerinde belirtilen her kaynak bedeli için 1 ZP kazanın.	Mağalaranızdan birini (Kızıl Kaya, Altın Düden ya da Ametist Çukuru) seçin. O mağaradaki tüm ejderhaların (Alta sıkıştırılmış kartları sayıma dahil etmeyin.) bedel kısmında yer alan kaynak sembollerini (altın, et, kristal, süt) sayın. Her sembol için 1 ZP kazanın.



124 #15
124 #15

SIRANIZIN SONU

Kazı, ikna ve keşif aksiyonlarından birini gerçekleştirdiğinizde sıranız biter. Sıranızın sonunda:

- Önünüzde en fazla 9 para, 9 kart ve 9 kaynak pulu olabilir. Fazlalıkları iskartaya çıkarın.
- Oyun saat yönündeki pas geçmemiş ilk oyuncunun sırasını oynamasıyla devam eder.

TUR SONU

Tüm oyuncular sıraları pas geçtiğinde tur biter. Tur sonunda:

1. Oyuncu sahanızda keşif bedeli olarak ödediğiniz para ve yumurtaları iskartaya çıkarın.
2. Bütün "tur sonunda" yeteneklerini aktifleştirin.
 - i. Oyuncular "tur sonunda" yeteneklerini o turun ilk oyuncusundan başlayarak oynama sırasına göre aktifleştirmelidir. Eğer oyuncu sahanızda birden fazla "tur sonunda" yeteneği varsa, yetenekleri istediğiniz sırayla aktifleştirebilirsiniz.
 - ii. Bir ejderhanın "tur sonu" yeteneğinden tüm oyuncular faydalanabiliyorsa, ejderhanın sahibinden başlayarak ve saat yönünde ilerleyerek tüm oyuncular isterlerse bu "tur sonu" yeteneğini aktifleştirebilir.
2. Tur sonu hedefini puanlayın.
 - i. Tur sonu hedefine diğer oyuncular arasındaki sıralamanıza göre 1 oyuncu küpü yerleştirin. Tur sonu hedeflerinden alınan puanlar oyun sonunda da kazanılır.
 - a. Eğer iki ya da daha fazla oyuncu birincilik için berabere kalırsa hepsinin küpü 1. alanına yerleştirilir. Sonraki oyuncunun küpü de 2. alanına yerleştirilir.
 - b. Eğer o turda belirtilen hedefi karşılayan hiçbir şeyiniz yoksa, yani o hedeften sizde 0 tane varsa, diğer oyuncuların durumundan bağımsız olarak, oyuncu küpünüzü "diğerleri" (0 ZP) alanına yerleştirmek zorundasınız.

NOT: Her hedef karosunda Automa sembolü  bulunmaktadır. 2 ve daha fazla oyuncuyla oynarken bu sembolü görmezden gelebilirsiniz.

Yeni tur başlarken:

1. Tur takip piyonunu sağa doğru 1 ilerler.
2. Kart sahasındaki kartlar yenilenir (○). Kart sahasındaki açık 3 ejderha ve 3 mağara kartı iskartaya çıkarılır. İki tipten de 3'er kart sahaya açık olarak yerleştirilir.
3. Her oyuncu 6 para ve 1 yumurta kazanır.
 - i. Bu paraları önceki turdan kalan paralarınızın yanına koyabilirsiniz. Yumurtayı da oyuncu sahanızdaki veya ejderhalarınızda herhangi bir boş yuva sembolüne koyabilirsiniz, boş yuvanız yoksa yumurta kazanamazsınız.
4. Son olarak, ilk oyuncu pulunu saat yönünde bir sonraki oyuncuya ilerler.



OYUN SONU VE PUANLAMA

Oyunun sonunda aşağıdaki kategorilerden aldığınız puanları toplayın:

• EJDHERHA LONCASINDAKİ PİYONLAR

• **EJDHERHALARIN ZP DEĞERLERİ** oyuncu sahanızda açık (yani alta sıkıştırılmamış) tüm ejderhaların üzerinde belirtilen kadar puan

• **OYUN SONU YETENEKLERİ** (A) oyuncu sahanızda açık (yani alta sıkıştırılmamış) tüm ejderhaların oyun sonu yeteneklerinden kazandığınız kadar puan

• **YUMURTALAR:** Aksi belirtilmediği sürece, her yumurta için 1 kazanın.

• **SAKLANAN KAYNAKLAR:** Aksi belirtilmediği sürece, sakladığınız her kaynak için 1 kazanın

• **SIKIŞTIRILMIŞ KARTLAR:** Aksi belirtilmediği sürece, ejderhalarınızın altına sıkıştırdığınız her kart için 1 kazanın.

• **ORTAK HEDEFLER:** Beraberlikler arkadaşça çözümlenir. Yani aynı seviyede birden fazla küp olsa bile, herkes küpünün bulunduğu seviyenin tam puanını alır. Örneğin, 3. hedefi puanlıyorsanız ve 1. olan birden fazla oyuncu varsa, o oyuncuların tümü 6 kazanır. Sonraki en yüksek puanlı oyuncu da 2. olur ve 5 kazanır.

• ÖNÜNÜZDE VE ELİNİZDE KALANLAR:

• Kalan her para için 1 kazanın.

• Diğer kalan her 4 şey (istediğiniz kombinasyondaki tüm kaynaklarınız, ejderha ve mağara kartlarınız) için 1 kazanın. Aşağı yuvarlayın.

En fazla zafer puanına sahip oyuncu kazanır! Eğer beraberlik olursa oyuncu sahasında en çok ejderha görülebilen oyuncu kazanır. (Alta sıkıştırılmış kartlar sayılmaz.) Eğer hala beraberlik olursa, oyuncular beraber kalmış olur.

Oyunun orijinal yayıncısından bir not:

Connie Vogelmann'ın tasarladığı mekaniklere ejderha temalı bir Wingspan fikrine açık olduğu için Elizabeth Hargrave'e teşekkürlerimizi sunarız. Elizabeth, Wyrmspan projesinde geliştirici olarak görev aldı. Yani oyunun mümkün olan en eğlenceli, işlevsel, dengeli ve kullanıcı dostu haline gelmesine yardım etti. Connie de uzun tasarım süreci boyunca test oyunu oynamaya, fikirlerini geliştirmeye ve oyunda gördüğünüz çeşitli kartları yaratmaya çok sayıda saatini harcadı. Stonemaier Games olarak Wingspan'ın temel mekaniklerini ejderhalara (ve belki ötesine) aktarmak için Elizabeth ve Connie gibi çok yetenekli, mükemmel insanlarla çalışmaktan büyük mutluluk duyuyoruz.

NeoTroy Games Yerelleştirme Ekibi:

Edanaz Elçik - Çevirmen

Eda Esentürk Durşen - Dizgi, Grafik Tasarım

Kıvanç Mertek - Dizgi

Metin Ünüvar - Editör



SEMBOLLER

	Zafer Puanı (ZP)		Altın		Mağara Kartı
	Maceracı Tarafından Aktifleştirildiğinde		Et		Ejderha Kartı
	Oynandığında		Süt		Yumurta
	Tur Sonunda		Kristal		Yuva Sembolü (Yumurta Kapasitesi)
	Oyun Sonunda		Herhangi Bir Kaynak		Ejderha Loncası İlerlemesi
	Para		Kaynak Bedeli Yok		Yenileme

NEOTROYGAMES.COM/URUN/WYRMSPAN ADRESİNE GİDİP:

- Oyun hakkındaki yorumlarınızı herkesle paylaşabilirsiniz.
- Oynanış veya kural anlatım videoları izleyebilirsiniz.
- Kural kitapçığını dijital olarak indirebilirsiniz.
- Oyun hakkında sorulan sorulara bakabilir veya kendi aklınıza takılan kural sorularını sorabilirsiniz.

EN GÜZEL WYRMSPAN ANINI BİZİMLE PAYLAŞMAK İSTER MİSİN?

Oyun oynarkenki masa fotoğraflarınızı, videolarınızı veya anılarınızı Instagram'dan @neotroygames'i etiketleyerek bizle paylaşabilirsiniz.

YEDEK PARÇA MI LAZIM?

neotroygames.com/yedek-parca adresindeki formu doldurup her tür yedek parça ihtiyacınız için bize ulaşabilirsiniz.



STONEMAIER
GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Wyrmspan Stonemaier
LLC'nin tescilli markasıdır.
Tüm hakları saklıdır.



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