

Bernd Brunnhofer

STONE AGE



TAS

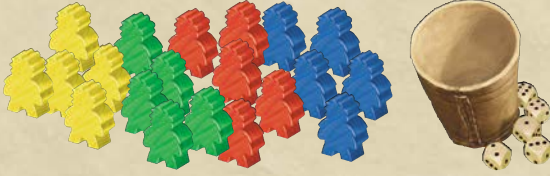
Oyun bileşenleri:

- 1 oyun tahtası
- 4 oyuncu tahtası
- 68 ahşap kaynak
- 40 adet ahşap figür
- İki farklı boyutta 8 piyon
- 53 Yiyecek pulu
- 28 Yapı/Bina karosu
- 18 Alet karosu
- 1 İlk oyuncu figürü
- 36 Medeniyet kartı
- 7 zar
- 1 deri zar bardağı
- 1 özet sayfası
- bu kural kitabı

1. Tahtayı masanın ortasına yerleştirin.

2. Yiyecek pullarını değerlerine göre sıralayın ve her yığını avlanma alanına yerleştirin.

13. En genç oyuncu Birinci oyuncu figürünü alır ve 4. sayfada anlatıldığı gibi oyunu oynamaya başlayabilirsiniz.



12. Kalan figürler (renk başına 5) oyun tahtasının yanına genel bir yığın oluşturun. 7'li zar ve zar kabı da yakında bulunur.



Alat karolarınız için alanlar

Bina karolarınız için alanlar

Medeniyet kartlarınız için alan ve son puanlamanın özeti

Her kaynağın değerinin ve gereksinim sayısının özeti

11. Her oyuncu, üzerinde köyünü geliştireceği bir oyuncu tahtası alır. Üzerine kendi renklerinden 5 figür ve toplam değeri 12 olan Yiyecek pulları (örneğin 10 ve 2) koyarlar. Oyuncu tahtanız, oyun sırasında edindiğiniz araçları, binaları ve diğer parçaları koyacağınız yerdir. Ayrıca özetleri de gösterir.

10. Her oyuncu bir renk seçer ve küçük piyonunu tarım parkurunun 0 numaralı alanına (sol alt köşe) ve büyük piyonunu puanlama yolunun 0 numaralı alanına (sol üst köşe) yerleştirir.



DEVRI

2-4 oyuncu
Yaş 13+
60-90 dk

3. 28 adet odun kaynağı ormanın üzerine yerleştirilir.

4. 18 kil kaynağı kil dağının üzerine yerleştirilir.

5. Taş ocağına 12 adet taş kaynağı yerleştirilir.

6. 10 altın kaynağı nehre yerleştirilir.

7. Alet karoları değerlerine göre (1/2 ve 3/4) sıralanır ve köyün uygun alanlarına yerleştirilir.

8. Medeniyet kartları karıştırılır ve kapalı olarak oyun tahtasının yanına yerleştirilir. En sağdaki boşluktan başlayarak ilk 4 kart (oyuncu sayısına bakılmaksızın) ortaya çıkarılır ve 4 belirtilen boşluğa yerleştirilir.

9. Bina karoları karıştırılır ve 7 binadan oluşan yığınlar halinde istiflenir. Boşluklara oyuncu sayısı kadar yerleştirin: 4 boşluk 4 oyuncu, 3 oyunculu 3 boşluk ve 2 oyunculu 2 boşluk. Kalan yığınlar karolara bakmadan kutuya geri gönderilir. Son olarak, her yığının ilk karosunu ortaya çıkarın.



OYUN DEĞERLENDİRMESİ

İlk oyuncu bir veya daha fazla figürü kendi seçtiği yere yerleştirecektir. Daha sonra solundaki oyuncu da aynıysını yapacak ve her oyuncu tüm figürlerini tahtaya yerleştirene kadar bu şekilde devam edecek. Bunu takiben yine ilk oyuncudan başlayarak her oyuncu bir yerden diğerine hareket eder ve ilgili eylemi gerçekleştirir. Bu, oyuncunun oyun sırasını temsil eder. Bir oyuncunun sırası bittiğinde solundaki oyuncu da aynıysını yapar ve her oyuncu sırasını bitirene kadar bu şekilde devam eder. Son olarak, ilk oyuncu Birinci Oyuncu jetonunu solundaki oyuncuya verir. Oyun, önceki oyundaki gibi değişen sayıda turda oynanır. Bir oyun turunun ve her eylemin ayrıntılı bir açıklaması aşağıdadır.

OYUN TURLARI

Her tur, aşağıdaki sırayla oynanması gereken 3 aşamaya bölünmüştür:

1. Oyuncular sırayla figürlerini oyun tahtasına yerleştirirler.
2. Oyuncular figürleriyle ilgili eylemleri gerçekleştirirler.
3. Oyuncular kendi figürleriyle temsil edilen kabilelerini beslerler.

1. Oyuncular birbiri ardına figürlerini oyun tahtasına yerleştirir

İlk oyuncu bir veya daha fazla figürü kendi seçtiği yere yerleştirerek başlar. Daha sonra, saat yönünde, bir sonraki oyuncu da aynıysını yapar ve bir veya daha fazla figürü kendi seçtiği yere yerleştirir, ardından bir sonraki oyuncu gelir ve her oyuncu tüm figürlerini tahtaya yerleştirene kadar bu şekilde devam eder.

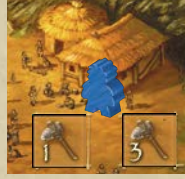
Notlar: Her konumda belirli sayıda daire gösterilir; bunlar oraya yerleştirilebilecek maksimum figür sayısını gösterir. Figürleri yerleştirme sırası kendisine geldiğinde, eğer hala yerleştirilmemiş figürler varsa, oyuncu pas demeyebilir. **Bir oyuncu, figürlerin bulunduğu bir yere asla figür koyamaz.** Örneğin Kırmızı, ormana 4 figür yerleştirmiş olsaydı, bazı daireler hala mevcut olsa bile aynı turda ormana daha fazla figür ekleyemezdi.

How many figures may be placed in the various locations?

Daire başına
yalnızca bir figür



1 figür

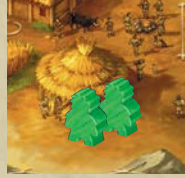


Alet üretici:

Alet üreticisi tur başına yalnızca **bir figürü** kabul eder.

Örnek: **Mavi**, figürlerinden birini alet yapım alanına yerleştiriyor. Bu tek yer artık dolu ve bu turda alet yapımına başka bir figür yerleştirilemez.

2 figür

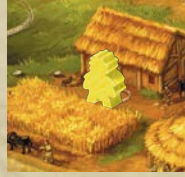


Kulübe:

Kulübeye aynı anda aynı oyuncunun yalnızca 2 figürü yerleştirilebilir. Bu 2 figürün aynı anda yerleştirilmesi gerekmektedir.

Örnek: **Yeşil**, kulübenin üzerine 2 figür yerleştirir (**kulübeyi seçtiği için üzerine 2 figür koyması gerekir**). Bu turda kulübeyi başka hiçbir oyuncu ziyaret edemez.

1 figür



Tarla:

Tarla her turda yalnızca bir figürü kabul eder.

Örnek: **Sarı**, figürlerinden birini tarlaya yerleştiriyor. Bu tek yer artık dolu ve bu turda tarlaya başka bir figür yerleştirilemez.

Sınırsız



Avlanma alanı:

Sınırı olmayan tek yer burası. Her oyuncu avlanma alanına dilediği kadar figür koyabilir.

7 figüre kadar



Orman, kil dağı, taş ocağı ve nehir:

Bu konumların her biri en fazla 7 figürü kabul edebilir.

Örnek: **Kırmızının** ormanda 4 figürü var. **Sarı**, figürlerinden 2 tanesini ormana yerleştirmeye karar verir. Artık ormanda 6 figür var. **Mavi** daha sonra ormana 1 figür yerleştirir. 7 orman alanı şu anda dolu ve bu tur sırasında buraya başka bir figür eklenemez.



Aynı kurallar **kil dağı, taş ocağı ve nehir** için de geçerlidir.



Medeniyet Kartları:

Gösterilen daireye göre **her kart** yalnızca **bir figürü** kabul edebilir. Kartlar herhangi bir sırayla doldurulabilir.

Örnek: **Kırmızı**, 2. Medeniyet kartına 1 figürü yerleştirir. Artık o kart dolu. Kalan 3 Medeniyet kartı hala herhangi bir oyuncu tarafından kullanılabilir (aynı veya başka bir oyuncu).

Kart başına 1 figür



Bina/Yapı karoları:

Gösterilen daireye göre **her bina** yalnızca **bir figürü** kabul edebilir. Binalar herhangi bir sırayla işgal edilebilir.

Örnek: **Sarı**, 3. binaya 1 figür yerleştirir. O bina artık dolu. Kalan 3 bina herhangi bir oyuncu (aynı veya başka) tarafından işgal edilebilir.

Bina başına 1 figür

Oyuncular saat yönünde sırayla oynarlar.

Konumlar herhangi bir sırayla seçilebilir.

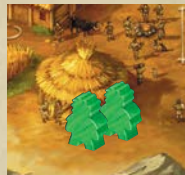
Sıra örneğini oyun sırasının olduğu yere yerleştirme: **Kırmızı** (ilk oyuncu), **Mavi**, **Yeşil**, **Sarı**.



Kırmızı bu kartın üzerine 1 figür yerleştirir.



Mavi avlanma alanına 5 figür yerleştirir.



Green kulübeye 2 figür yerleştirir.



Sarı o binanın üzerine 1 figür yerleştirir.

Oyuncular her yerleştirme sırasına farklı sayıda figür yerleştirdiklerinden, bazı oyuncuların oyun tahtasındaki figürleri genellikle tükenirken, diğer oyuncuların yerleştirilecek figürleri hala kalır. Her oyuncu figür oynayamayınca (figürlerin tamamı oyun tahtası üzerinde olduğu için veya kalan figürleri mevcut yerlere yerleştiremedikleri için) oyunun 2. aşaması başlar.

2. Oyuncular figürleriyle ilgili eylemleri gerçekleştirir

İlk oyuncudan başlayıp saat yönünde devam ederek her oyuncu kendi figürüne karşılık gelen her hareketi yapar. Sıra kendilerine geldiğinde, oyuncu eylemlerini gerçekleştirmek istediği sırayı seçer (bu, figürlerin yerleşimine göre değişir).

Bir oyuncu bir figürün hareketini gerçekleştirdiğinde, bu figür oyun tahtasına geri döner. Bu şekilde, sıranın sonunda bir oyuncu tüm figürlerini oyuncu tahtasına geri koyacaktır.



Hangi eylem hangi konumla ilişkilidir?



Alet üreticisi

Oyuncuların yeni Alet karolarını kazanabilecekleri yer burasıdır. Bir oyuncunun henüz bir Araç karosu yoksa, 1 değerinde bir Araç karosu alır ve bunu 1 rakamı görünecek şekilde oyuncu tahtasına yerleştirir.

1 yeni Araç Karosu

Daha sonra, oyuncular şu kurallara uyar:



Oyuncu, 2. ve 3. alet karoları için yeni bir değere sahip 1 Araç karosunu alır ve onu boş bir alana koyar.



Oyuncu, 4. araç için, 1 değeri olan araç değeri 2'yi yüzü yukarı bakacak şekilde çevirir.



7. araçtan başlayarak, 2 değeri Araç karosu, 3 değeri Araç karosu ile değiştirilir. 10. araçtan başlayarak 3 değerindeki araçlar 4 değerinde yüzleri yukarıya doğru çevrilir.

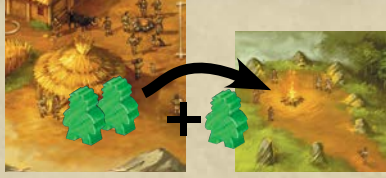
Önemli: Her Alet karosu, kaynak veya yiyecek toplamak için zar atıldığında tur başına yalnızca bir kez kullanılabilir. Bir Araç karosu her zaman tamamen kullanılır, dolayısıyla bir Araç karosunun bir kısmını gelecekteki bir zar atımı için saklamak mümkün değildir. Bir Alet karosu kullanıldıktan sonra oyuncu, bu turda zaten kullanıldığını belirtmek için onu 90° çevirmelidir.

Her Alet karosu her turda yalnızca bir kez kullanılabilir



Araç karolarının kullanımına ilişkin örnekler için sayfa 6'daki "Avlanma ve zar atma" konusuna bakın.

1 ekstra figür

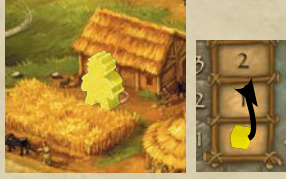


Kulübe:

Bu konum, oraya 2 figür yerleştiren oyuncunun kaynaktan ekstra bir figür alıp bunu oyun tahtasına eklemesine olanak tanır. Bu oyuncu, oyun turlarının geri kalanında bu ekstra figüre erişebilecek. **Örnek:** Yeşil, kulübenin üzerine 2 figür yerleştirdi.

Figürlerden birini kaynaktan alıp oyun tahtasına koyar ve 2 figürünü de kulübeden geri alır.

Tarım seviyenizi artırın



Tarla:

Oyuncu, figürünü oyun tahtasına geri getirir ve işaretini tarım parkurunda 1 boşluk yukarı hareket ettirir. Bu, oyuncunun turun sonunda alacağı yiyeceği artırır.

Avlanmanın yardımıyla daha fazla yiyecek



Avcılık ve zar atma:

Av sahasındaki figürlerinin her biri için oyuncu 1 zar alır ve bunu zar kabına yerleştirir. Bu zarları atıyor ve üzerlerinde gösterilen değeri ekliyor. Daha sonra bu sonucu değiştirmek için istediği kadar araç kullanabilir. Son olarak, nihai sonucu 2'ye (aşağı yuvarlayarak) böler ve bu bölüm (bölmenin sonucu), oyuncunun aldığı yiyecek miktarını gösterir.



Örnek: Mavi 5 zar atıyor ve 14 alıyor. Herhangi bir alet kullanmıyor ve tahtadan 7 yiyecek alıyor.

Örnek: Yeşil 3 zar atar ve 11 alır. Normalde yalnızca 5 yiyecek alır, ancak sonucunu 12'ye çıkarmak için 1 değeri olan bir araç kullanmaya karar verir. Bu ona toplam 6 yiyecek verir. Daha sonra Alet karosunu 90° döndürür ve artık bu turda kullanamayacaktır.

Örnek: Sarı 2 zar atar ve 4 alır. Sarı, 1 değerindeki 2 aracını kullanarak 6 sonucunu elde eder. Bu, kaynaktan 3 yiyecek almasına olanak tanır.

Tarım parkuru(cetveli) elde edilen yiyecekler genellikle oyuncunun kabilesini beslemek için yetersiz olduğundan, avlanmak oyuncunun eksik olabileceği yiyeceği almasına olanak tanır (bkz. aşama 3).

Orman, kil dağı, taş ocağı ve nehir - zar atma:

Bu yerler oyuncuların odun, kil, taş veya altın elde etmesine olanak tanır. Çeşitli kaynaklar, yiyeceklerin avlanma alanlarından elde edilmesiyle neredeyse aynı şekilde elde edilir; tek fark, nihai sonucun aynı sayıya bölünmemesidir:


Orman - Toplanan odun, sonucun 3'e bölünmesine eşittir.

Kil Dağı - Toplanan kil, sonucun 4'e bölünmesine eşittir.


Taş Ocağı - Toplanan taş 5'e bölünen sonuca eşittir.


Nehir - Toplanan altın ise 6'ya bölünen sonuca eşittir.

Kaynaklar:

 Odun

 Kil

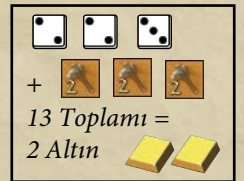
 Taş

 Altın



Örnek: Yeşil, nehre koyduğu 2 figür için 2 zar atar ve 5 gelir. Aletini daha önce avlanmak için kullandığı için bir daha kullanamaz. Sonucu en az 6 olmadığı için altın alamıyor

Örnek: Kırmızı 3 figürü için 3 zar atar ve 7 alır. Sonucunu 13'e çıkarmak için 3 rakamlı 2 aracını kullanıyor, 2 altın alıyor.



Kaynaklar Medeniyet kartları ve binaları elde etmek için kullanılır. Kaynaklar sınırlı değildir. İhtiyaç halinde uygun gördüğünüz yedek parçaları kullanın.

Bir Medeniyet kartı edinin

Her Medeniyet kartı, kart özetinde ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.



Medeniyet Kartları:

Oyuncu kendi seçtiği kaynaklarla ödeme yapar (genellikle tahta veya kil; yiyecek bir kaynak değildir) ve bu nedenle kart veya bina elde etmek için kullanılamaz). Oyuncu gerekli kaynakları ödeyemezse veya ödemek istemezse figürünü geri alır ve kartı yerinde bırakır.

Her oyuncu, kartlarını yüzü aşağı bakacak şekilde oyuncu panosunda ilgili alana yerleştirir. "Tek kullanımlık alet" kartları kullanılıncaya kadar oyuncu tahtasının yanına yerleştirilmelidir.

Oyuncuların istedikleri zaman kartlarına bakmalarına izin verilir. Medeniyet kartları, kartların özet sayfasında ayrıntılı olarak anlatılmaktadır.



Bina Karoları:

Oyuncu binayı alır ve gösterilen kaynakları öder. Ücretli kaynaklar ilgili tedariklerine iade edilir. Daha sonra, o oyuncu puan işaretini hemen binada gösterilen boşluk sayısına göre puanlama yolunda hareket ettirir. Bu eylemi tamamlamak için oyuncu, o yığındaki bir sonraki binayı yüzü yukarı bakacak şekilde çevirir.

Örnek: Sarı 2 odun ve 1 kili ödeyerek bunları stoklarına geri verir. Daha sonra bu binayı oyuncu tahtasına yerleştirir ve işaretini puanlama yolunda ileri doğru hareket ettirerek 10 puan kazanır. Bir oyuncu kaynakları ödeyemezse veya ödemek istemezse figürünü geri alır ve binayı olduğu yerde bırakır. Bir oyuncunun kullanılan kaynak türünü seçebileceği ancak sayısını seçemeyeceği 8 bina vardır. Ayrıca, kaynak sayısı (en fazla 7) ve türü oyuncu tarafından seçilen 3 bina bulunmaktadır. Böyle bir binayı alırken, oyuncunun kazandığı puanları kendisi sayması ve işaretini puanlama yolunda karşılık gelen sayıda boşluk kadar hareket ettirmesi gerekir. Kaynakları elde etmek için kullanılan sayılar aynı zamanda puan değerlerini de belirler.

Çeşitli binalar



Oyuncunun kazandığı puanlar.
Bu binayı edinmek için gereken kaynaklar.



Kazanılan puanlar kullanılan kaynaklara göre değişir.
Bu binayı elde etmek için tam olarak 4 kaynak gereklidir.
4 kaynak 2 farklı türde olmalıdır. Oyuncu, türü ve tür başına kaynak sayısını seçer (tam olarak 2 tür olduğu sürece).



Kazanılan puanlar kullanılan kaynaklara göre değişir.
Oyuncu bu binayı kendi seçimine göre 1 ila 7 kaynak ödeyerek edinebilir. Oyuncu, bu binayı elde etmek için kullanılan kaynakların sayısını ve türünü seçer.



Örnek: Mavi şu kaynaklarla ödeme yapar: 3 taş ve 1 odun (yani 2 farklı türde 4 kaynak). Bu kaynakların değeri onun 18 puan aldığı anlamına gelir. Her taş 5 puan, odun ise 3 puan değerindedir.

Oyuncu, edindiği binayı kendi tahtasındaki ilgili alanlardan birine yerleştirir. Bir oyuncunun 5'ten fazla binası varsa, bunları bu alanlara istifler.

Bir bina edin

Gerekli kaynaklara sahip binalar

Oyuncunun seçtiği kaynaklara sahip binalar

3. Oyuncular figürleriyle temsil edilen kabilelerini beslerler

Her oyuncu kendi oyuncu panosundaki tüm figürlerini geri aldığı anda kabilesini beslemelidir. Her figürün 1 yiyeceğe ihtiyacı vardır.

Öncelikle oyuncu tarım parkurunda ulaştığı her seviye için tedarikten 1 yiyecek alır. Daha sonra her oyuncu, oyun tahtasında bulunan her figür için 1 yiyecek ödemek zorundadır. Artan yiyecek pulları sonraki turlar için saklanır.

Bir oyuncunun tüm figürlerini beslemeye yetecek kadar yiyeceği yoksa:

Oyuncu öncelikle sahip olduğu tüm yiyecekleri kullanmalıdır. Daha sonra (eğer isterse ve/veya yapabiliyorsa) eksik olanı kendi seçtiği kaynaklarla ödeyebilir (1 kaynak, 1 yiyeceğe eşittir). Kabilesi doymuş durumda (tematik olarak kaynaklar yiyecek karşılığında alınıp satılıyor). Bir oyuncu eksik yiyeceği ödemek için kaynakları kullanamazsa veya kullanmak istemezse, o oyuncu anında 10 zafer puanı kaybeder (kaybedilen puan sayısı, beslenmeyen figürlerin sayısına bakılmaksızın her zaman 10'dur; ayrıca oyuncu, negatif puanla). Her iki durumda da oyuncu tüm yiyeceklerini kullanmalıdır! Her oyuncu kabilesini beslemeyi bitirdiğinde (ya da yapmadığında ve 10 puan kaybettiğinde), tur biter. İlk oyuncunun jetonu saat yönünde bir sonraki oyuncuya aktarılır ve yeni bir tur başlar.

Yeni tur

Yeni bir tura başlamak için kalan Medeniyet kartları sağa kaydırılır. Daha sonra her zaman olduğu gibi sağdan başlayarak boş alanları dolduracak yeni kartlar açılır.



Son olarak oyuncular, Alet kutucuklarını tekrar kullanabileceklerini belirtecek şekilde ayarlayabilirler.

Oyun, turun 1. aşamasıyla devam eder.

Örnek: İlk turda 2. ve 3. kart oyuncular tarafından çekildi. 1. (en sağdaki) kart yerinde kalır ve 4. kart sağa doğru hareket ettirilir. Desteden iki yeni kart açılır ve kalan iki boşluğa yerleştirilir.



1 figür –
1 yiyecek

Bir turun başında:

Yeni kartları ortaya çıkarın ve Alet kutucuklarını ayarlayın

OYUN SONU

Oyun şu 2 durumdan biri meydana geldiğinde sona erer:

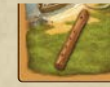
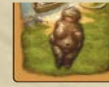
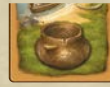
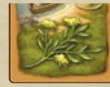
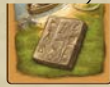
- Ya destede turun başındaki 4 boşluğu doldurmaya yetecek kadar Medeniyet kartı yoksa ya da
 - en az bir İnşaat karosu yığını boş ise
- İlk durumda oyun yeni tura başlamadan hemen biter. İkinci durumda, mevcut tur, kabilelerini besleyen oyuncular da dahil olmak üzere tamamlanana kadar oynanır. Son olarak oyuncular son puanlamaya devam eder.

SON PUANLAMA VE KAZANAN

Bu son aşama hakkında daha fazla bilgi için Medeniyet kartları özet sayfasını kullanın.

Her oyuncu şu şekilde ilerler:

Yeşil arka plana sahip farklı Medeniyet kartlarının sayısı kendisiyle çarpılır. Her oyuncu birden fazla farklı yeşil arka planlı Medeniyet kartı setine sahip olabilir. Örnek: Adele'in 5 farklı Medeniyet kartı var.



= 25 puan (5x5)

Yazıt

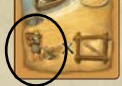
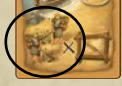
Tıp

Çömlekçilik

Sanat

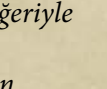
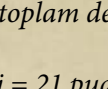
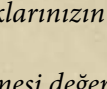
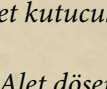
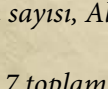
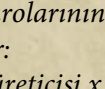
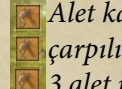
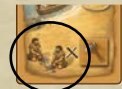
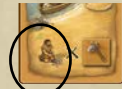
Müzik

Ayrıca başka bir Çömlekçilik kartı vardır (böylece ikinci bir set oluşturur): 1 puan (1x1) Kum zeminli kartlar aşağıdaki yöntem kullanılarak puanlanır.



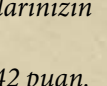
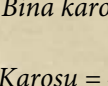
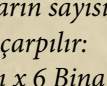
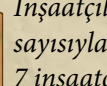
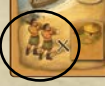
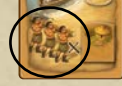
Çiftçilerin sayısı işaretçinizin tarım yolu üzerindeki konumuyla çarpılır:

Tarım cetvelinde 5 çiftçi x 7 = 35 puan.



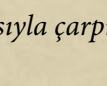
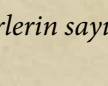
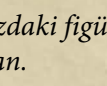
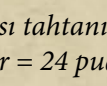
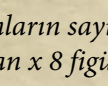
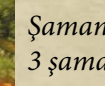
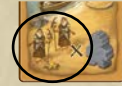
Alet karolarının sayısı, Alet kutucuklarınızın toplam değeriyle çarpılır:

3 alet üreticisi x 7 toplam Alet döşemesi değeri = 21 puan.



İnşaatçıların sayısı Bina karolarınızın sayısı ile çarpılır:

7 inşaatçı x 6 Bina Karosu = 42 puan.



Şamanların sayısı tahtanızdaki figürlerin sayısı ile çarpılır:
3 şaman x 8 figür = 24 puan.

Geride kalan her kaynak (yiycek değil) 1 puan değerindedir.

Tüm puanlar anında puanlama parkuruna kaydedilir.

Toplamı en yüksek olan oyuncu kazanır.

Beraberlik durumunda, berabere kalan oyuncular kazananı belirlemek için tarım cetvelinin toplamını, toplam Alet karosundaki puanları ve elde edilen figürleri karşılaştırır.

2 VEYA 4 OYUNCULU FARKLARI

- 2 ve 3 oyuncuyla, bir tur sırasında bu konumlardan yalnızca 2 tanesi işgal edilebilir: **alet üreticisi, kulübe ve tarla**. 3. yer boş kalmalıdır. Boş yer elbette turdan tura değişebilir.
- 3 oyuncuyla: Yalnızca 2 oyuncunun figürleri şu konumların her birini işgal edebilir: orman, kil dağı, taş ocağı ve nehir.
- 2 oyuncuyla: Yalnızca 1 oyuncunun figürleri şu konumların her birini işgal edebilir: orman, kil tümseği, taş ocağı ve nehir.
- Diğer kurallar değişmeden kalır.

© 2008–2014 Hans im Glück Verlags - GmbH
© 2013 F2Z Entertainment Inc.
info@zmangames.com
www.zmangames.com

F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

MEDENİYET KARTLARI

Oyuncular, edindikleri Medeniyet kartlarını oyunun sonuna kadar oyuncu panosunda tutarlar.



Her kart 2 bölümü tasvir etmektedir.

Üst kısım, oyuncunun oyun sırasında hemen veya daha sonra ne aldığını gösterir.

Alt bölüm son puanlama sırasında kullanılır.

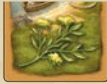
Alt bölüm

Alt bölümün zemin rengi **yeşil** veya **kumdur**.

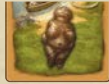
Yeşil Arkaplan



8 farklı kart ve 2 setten oluşan yeşil arka plana sahip 16 kart



Tıp



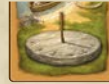
Sanat



Yazıt



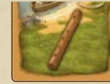
Çömlekçilik



Güneş Saati



Taşımacılık



Müzik



Dokuma

Son puanlama sırasında, oyuncu elindeki farklı kartların sayısını sayar ve bu sayıyı kendisiyle çarpar.

Örnek: Adele'in 25 puan (5 x 5) aldığı 5 farklı Medeniyet kartı (Yazıt, Tıp, Çömlekçilik, Sanat, Müzik) vardır. Ayrıca puan aldığı başka bir Çömlekçilik kartı daha var +1 puan (1x1) = 26 puan.



Writing



Medicine



Pottery



Art



Music

Kum zeminli 20 kart



Kum Arkaplan : 8. sayfadaki "Son puanlama" konusuna bakın.

Üst bölüm

Bir kartın üst kısmında gösterilen şey ya **hemen** elde edilir ya da oyuncu tarafından **daha sonra oyun sırasında elde edilebilir**.

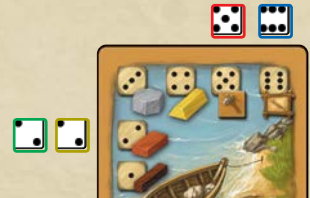
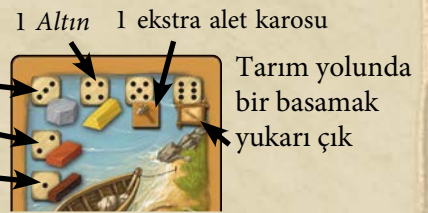
Hemen kullanılacak kartlar şunlardır:



Zar atma (10 kart)

Bu kartı alan oyuncu oyundaki oyuncu sayısı kadar zar atar. Daha sonra oyuncu zarları kartın üzerine koyar. Kartı alan oyuncudan başlayarak saat yönünde devam ederek her oyuncu bir şeyler alır. Seçme sırası kendisine geldiğinde oyuncu bir zar alır ve karşılık gelen ödülü alır. daha sonra bir sonraki oyuncu seçer ve herkes karar verene kadar bu şekilde devam eder.

Örnek: **Kırmızı** bu kartı aldı ve attı: 2, 2, 5 ve 6. Önce seçer ve fazladan bir Araç karosu almaya karar verir ve 5 gösteren zarı kaldırır. **Mavi** daha sonra tarım yolunda bir basamak yukarı çıkmayı seçer ve zarı kaldırır. 6. **Yeşil** ve **Sarı'nın** her biri 1 kil alır.



Yiyecek (7 kart)

Oyuncu, kartta gösterilen Yiyecek jetonlarını alır.

Örnek: Bu kartı alan oyuncu 4 yiyecek alır.



Kaynak (5 kart)

Oyuncu kartta gösterilen kaynakları alır.

Örnek: Bu kartı alan oyuncu 1 altın alır.



Zarlı kaynaklar (3 kart)

Oyuncu 2 zar atar ve sonuca göre, kaynak türünün normal değerini kullanarak kaynakları alır. Bir oyuncu bu zar atmayı kullanılmayan araçlarla geliştirebilir.

Örnek: Bu kartı alan oyuncu 2 zar atar ve elde edilen odunu belirlemek için sonucu 3'e böler.



Zafer puanları (3 kart)

Oyuncu gösterilen puan sayısını alır ve puan işaretini buna göre ayarlar.

Örnek: Bu kartları alan oyuncu skor parkurunda 3 sıra ileri gider.



Extra Alet karosu (1 kart)

Oyuncu fazladan bir Araç karosu alır (sanki araç oluşturma eylemini gerçekleştirmiş gibi).



Tarım (2 kart)

Oyuncu tarım cetvelinde bir basamak yukarı çıkar.



Son puanlama için medeniyet kartı (1 kart)

Oyuncu destenin en üstündeki Medeniyet kartını alır, ona bakar ve onu diğer Medeniyet kartlarının üzerine koyar. Bu kart yalnızca son puanlama için kullanılır; üst kısmının hiçbir etkisi yoktur.

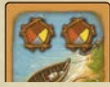
Aşağıdaki kartlar **oyun sırasında daha sonra kullanılabilir** (oyuncunun seçimine göre aynı turda veya oyunun ilerleyen saatlerinde):



Tek kullanımlık araç (3 kart)

Oyuncu bu kartı yüzü yukarı bakacak şekilde oyuncu tahtasının yanına yerleştirir. Bu aleti zar atarken bir kez kullanabilir (istenirse diğer aletlere ek olarak). Kullanıldıktan sonra bu kart, o oyuncuya ait diğer kartların üzerine kapalı olarak yerleştirilir.

Örnek: Bu kartı alan oyuncu oyun sırasında bir kez 4 değerindeki bir aracı kullanabilir.



Herhangi 2 kaynak (1 kart)

Oyuncu, oyunun hemen veya daha sonra (eğer kart, oyuncunun tahtasının yanına açık olarak yerleştirilirse), arzdan kendi seçtiği 2 kaynağı (aynı veya farklı) alabilir. Kullanıldıktan sonra bu kart, oyuncunun edindiği diğer kartların üzerine yerleştirilir.

İpuçları

- Medeniyet kartlarını göz ardı etmeyin. Değerleri hemen belli olmasa da oyun sonunda kazandıkları puanlar dikkate değerdir.
- Ekstra bir figür, alet veya tarım cetveli son derece ilgi çekicidir çünkü bunlardan **oyunun sonuna kadar** faydalanırsınız. Fakat yalnızca 1 kaynağa mal olan bir kartın göz ardı edilmemesi gerekir.
- Medeniyet kartlarının son puanlama üzerinde etkisi vardır. Seçtikleriniz genel stratejinizi etkiler veya ondan etkilenir. Örneğin çok sayıda figürünüz varsa, çok fazla yiyeceğe ihtiyacınız olacaktır. Hal böyle olunca yiyecek veren ve tarım cetvelinde ilerlemenizi sağlayan kartlar arayacaksınız. Şamanlı kartlar da çok puan kazanmanıza olanak sağlayacağından faydalı olacaktır. Elbette başka birçok strateji de uygulanabilir.
- "Ucuz" kaynakları engellemekten korkmayın, böylece rakiplerinizi daha pahalı kaynaklara sahip kartlar almaya zorlamayın.
- Eylemlerinizi gerçekleştirdiğiniz sıraya dikkat edin. Örneğin, araç üreticisindeki bir figür size ekstra kaynak elde etmek için ihtiyaç duyduğunuz ek aracı verebilir. Taşları ve altınları elde etmek zor olduğu için zar atmadan önce daima alet karosunu aldığınızdan emin olmalısınız.
- Bazen bir yığının son binasını da kapatmak faydalı olabilir. Bu size yalnızca oyunun sonu üzerinde biraz kontrol sağlamakla kalmayacak, aynı zamanda zaferi yakalamak için ihtiyacınız olan ekstra turu oynamanıza da olanak tanıyacak.
- Bir figürü kaynakla beslemediğiniz için 10 puan kaybetmek, bazen oyunun ilerleyen safhalarında çok karlı bir bina edinmenize olanak tanıyarak daha fazla puan kazandırabilir.