

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



Carcassonne

Carcassonne, antik Roma döneminde ve Orta Çağ'da yapılmış etkileyici surları ve kaleleriyle ünlü bir Fransız şehridir. Siz ve insanlarınız Carcassonne şehrini boydan boya gezip servet kazanmaya çalışacaksınız. Sürekli değişen yolları, şehirleri, manastırları ve tarlaları geliştirmek sizin elinizde. İnsanlarınızı akıllıca yerleştirin ve zafer sizin olsun!

KUTU İÇERİĞİ VE BAŞLANGIÇ

Carcassonne dünyasına hoş geldiniz! Bu kitapçık oyunu en hızlı şekilde öğrenmenize yardımcı olacak. Kitapçığı okuduktan sonra oyunu arkadaşlarınıza anlatıp oynayabilirsiniz. Başlamak için önce oyunun kurulumunu yapmamız gerekli. Bu sırada da size kutu içeriğini göstermek istiyoruz:

ARAZİ KAROLARI

Carcassonne oyununun en önemli parçalarından birisi **karolardır**. Kutu içerisinde çevresi tarlalarla kaplı; yol, şehir ve manastır içeren toplam 84 adet **arazi karosu** bulunur.



Şehir içeren karo



Yol içeren karo



Manastır içeren karo

Bu karolardan 12 tanesi nehir içerir. Bu parçalara ait kurallar Ek Kitapçık'ta anlatılmaktadır. İlk oyunuzda nehir karolarını kutuya geri koyun.



Evler, insanlar ve hayvanlar gibi diğer görselleri içeren karoların oyuna herhangi bir özel etkisi yoktur.

Bütün karoların **arka yüzleri** birebir aynıdır. Ancak sadece **başlangıç karosunun** ve **nehir karolarının** arka yüzleri, diğer karolardan ayırt edilebilmesi için koyu renklidir.



Standart arka yüz

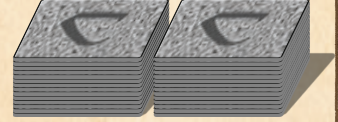


Koyu arka yüz

Arka yüzü koyu renkli **başlangıç karosunu** masanın ortasına yerleştirin. Geri kalan karoları kapalı şekilde desteler yaparak masada herkesin ulaşabileceği bir noktaya yerleştirin.



Başlangıç karosu



Karo destesi örneği

← Skor tahtasını da masanın uygun bir alanına yerleştirin.

Son olarak **insan piyonlarımız** var. Kutu içerisinde; **Siyah**, **Kırmızı**, **Yeşil**, **Mavi** ve **Sarı** renklerden **8'er** adet, toplamda 40 minik insan piyonu bulacaksınız. Buna ek olarak 5 farklı renkte birer adet **lider piyonu** mevcut.

Herkese seçtiği bir renkten **7'şer** adet insan verin ve geriye kalan **1'er** insanı ise skor tahtasının sıfır noktasına yerleştirin. Kullanılmayan renklerdeki piyonları kutuya geri koyun. İlk oyununuzda **lider piyonlarını** da kutuya geri koyun.

Oyuna ilk başlayacak olan oyuncuyu belirleyin.

Not: İnsan piyonlarına İngilizcede 'Meeple' (my people'in kısaltması) adı verilmektedir ancak biz bu kitapçıkta insan ya da piyon olarak isimlendireceğiz.



İnsan piyonları

Kurallara detaylıca giriş yapmadan önce Carcassonne oyununun amacını bilmeniz gerekir. Sırayla bütün oyuncular karo parçalarını yerleştirir. Bu şekilde yollar, şehirler, manastırlar ve tarlalar oluşur. Piyonlarınızı bu karoların üzerine yerleştirebilirsiniz. Böylece piyonlarınız **haydut**, **şövalye**, **keşiş** veya **çiftçi** olur ve umarız ki görevlendirdiğiniz bu insanların size çokça puan kazandırabilir. Puanlar sadece oyun sırasında değil, oyunun sonunda da kazanılabilir. Oyunun sonunda en yüksek puanı toplayan kişi oyunu kazanır.

Ve şimdi oyuna başlamaya hazırız!

OYUNUN OYNANIŞI

Carcassonne oyununda tur sırası saat yönünde ilerler. Her turda oyuncular aşağıdaki sırayla belirtilen **aksiyonları** alır.

İlk önce size, sıra sizdeyken alacağınız **aksiyonlar** hakkında kısa bir bilgi vereceğiz. Kitapçığın ilerleyen bölümlerinde de size **yolları**, **şehirleri** ve **manastırları** anlatırken, bu **aksiyonlar** hakkında daha detaylı bilgi vereceğiz.

1. Karo Yerleştirme:

Oyuncu desteden **bir adet** karo almak ve haritayı devam ettirecek şekilde yerleştirmek **zorundadır**.



2. İnsan Yerleştirme:

Oyuncu az önce yerleştirdiği karonun üzerine, elindeki piyonlardan **birisini** dilerse yerleştirebilir.



3. Puanlama:

Eğer yerleştirilen karo bir yapıyı **tamamlıyorsa** kazanılan puanlar skor tahtasına işlenir.



Yollar

1. Karo Yerleştirme

Desteden sağdaki **kırmızı** çerçeveli karonun çıktığını varsayalım. Karoları haritaya önceden yerleştirilmiş olan diğer parçalarla uyumlu olacak ve gösterilen şekilleri devam ettirecek şekilde yerleştirmelisiniz.



Karoyu buraya yerleştirebilirsiniz, yol ve tarlalar, yeni karo ile uyumlu şekilde devam ediyor.

2. Piyonu Haydut Olarak Görevlendirme

Karoyu yerleştirmenizin ardından dilerse **bir piyonunuzu**, bu karodaki yolun üzerine **haydut** olarak yerleştirebilirsiniz. Ancak piyonunuzu koyduğunuz yolun üzerinde başka bir haydutun **olmaması** gerekir!

Sağ üstteki örnekte yolun ucu henüz açık olduğu için şu anda puan kazanılmaz ve tur mavi oyuncuya geçer. Mavi oyuncu, sağdaki kırmızı çerçeveli karoyu desteden çeker ve uygun alana karoyu yerleştirir. Fakat sağa doğru çıkan yola piyonunu haydut olarak yerleştiremez çünkü o yol üzerinde zaten başka bir haydut bulunmaktadır. Bunun yerine mavi yuncu, karodaki şehre şövalye yerleştirmeyi tercih eder.



*Yol üzerinde başka bir haydut olmadığından **★ piyonunuzu** burada haydut olarak görevlendirebilirsiniz.*



*Sağa doğru ilerleyen yol üzerinde haydut olduğu için mavi oyuncu, **★ piyonunu** şehre yerleştirmeye karar veriyor.*

3. Yoldan Puan Kazanma

Bir yolun iki ucu da **kapandığında** yol tamamlanır ve haydutlar **puan toplar**. Yollar; köy, şehir ve manastırla kapatılabilir veya kendi içerisinde daire oluşturarak iki ucunun kapanmasıyla da tamamlanabilir. Sağdaki örneğe bakalım. Bakalım puan toplanabilir mi? Harika haber, "evet" çünkü yolun iki ucu kapanmış durumda!

Son karoyu karoyu rakibiniz yerleştirirse bile siz puan alırsınız çünkü önemli olan yolun tamamlanmış olmasıdır. Bakalım kaç puan topladınız? Yollardan puan kazanırken **her bir karo** size **1 puan** kazandırır. Sağdaki örnekte 3 puan kazandınız çünkü ilgili yol, 3 karodan oluşuyor. Tebrikler!






Skorunuzu takip etmek için skor tahtasındaki piyonunuzu kullanırsınız. 3 puan kazandınız ve bunu takip edebilmek için piyonunuzu skor tahtasında 3 adım ilerlettiniz. **Not:** Eğer topladığımız puanlar 50'yi geçerse, piyonunuzu skor tahtasında yan yatırarak, O'dan ilerlemeye devam edebilirsiniz.

Her puan kazanma işleminden sonra puanlanan piyonunuzu elinize geri alırsınız.



Size 3 puan kazandıran piyonunuzu yoldan alarak elinize geri koyarsınız.

Üzerinde bulunduğu şehir benüz tamamlanmadığı için mavi  piyon baritada kalır.

İşte bu kadar! Oyunun temel kısmını atlattık sayılır. Şimdi diğer puan kazanma şekillerini yine örneklerle incelemeye devam edelim:

Şehirler

1. Karo Yerleştirme


Bütün karo yerleştirmelerde olduğu gibi, haritayla uyumlu şekilde, desteden çektiğiniz karyoyu yerleştirin.



2. Pionu Şövalye Olarak Görevlendirme

Karyoyu yerleştirdiğiniz şehirde başka bir şövalye olmadığını gördünüz, dolayısıyla bu şehre, dilerse bir şövalye yerleştirebilirsiniz.



Bu karyoyu yerleştirerek şehri büyüttünüz. Aynı zamanda şehir içerisinde  piyon olmadığı için de şehre şövalye yerleştirebildiniz.

3. Şehirden Puan Kazanma

Örneğimize devam edelim ve birkaç turun geçtiğini ve sıranın yine size geldiğini varsayalım. Desteden bir karo çektiniz ve sağdaki **kırmızı** çerçeveli karo çıktı. Bu karyoyu, içerisine önceden şövalye koyduğunuz şehre yerleştirdiniz ve şehri tamamladınız. Şehirler içeride boşluk kalmadığında ve çevresi surlarla çevrildiğinde tamamlanır ve puan üretir. Örnekteki şehirde sizin şövalyeniz bulunduğu için siz puan kazanacaksınız.

Tamamlanmış bir şehirdeki **her bir karo, 2 puan** üretir. Köşesinde arma işareti olan karolar ise **ekstra 2 puan** daha üretir. Örnekteki tamamladığınız şehirden böylece 8 puan kazanmış oldunuz! Her tamamlanan yapıda olduğu gibi piyonunuzu ileride yine kullanmak üzere **elinize geri alırsınız.**



Manastırlar

1. Karo Yerleştirme

Sıra size geldiğinde yine karo destesinden bir karo çektiniz ve haritayla uyumlu şekilde Manastır karosunu yerleştirdiniz.



2. Pionu Keşiş Olarak Görevlendirme

Manastıra piyonunuzu keşiş olarak yerleştirebilirsiniz. Tabii bunun için elinizde, boşta duran bir piyonunuzun olması gerekir.



Manastır her zaman karonun ortasında yer alır. Bu karyoyu buraya yerleştirebilirsiniz çünkü barita ile uyumlu.

3. Manastırdan Puan Kazanma

Manastırlar çevresi karolarla kaplandığında tamamlanmış olur ve puan üretir. Manastırın kendisi ve çevresindeki **her bir karo 1 puan** değerindedir.

Sağda kırmızı çerçeveli son karoyu yerleştirerek, manastırdan 9 puan kazanabilirsiniz ve piyonunuzu, daha sonra tekrar kullanmak üzere elinize geri alırsınız.



Carcassonne'la ilgili ana kuralların üzerinden detaylı bir şekilde geçtik. Geriye ufak detaylar kaldı ancak onlara geçmeden önce, şimdiye kadarki kısmın bir özetini sunmak istiyoruz:

Özet

1. Karo Yerleştirme

- Çektiğiniz karoyu haritayla uyumlu şekilde yerleştirmek **zorundasınız**.
- Ender de olsa, çektiğiniz karo için haritada uygun bir alan olmayabilir. Bu durumda söz konusu karoyu desteye geri koyarak, yeni bir karo çekebilirsiniz.

2. Piyon Yerleştirme

- Piyonunuzu **sadece**, o tur haritaya eklediğiniz karonun üzerine yerleştirebilirsiniz.
- Daha önceden içerisine piyon yerleştirilmiş olan bir yapıya başka bir piyon **ekleyemezsiniz**.

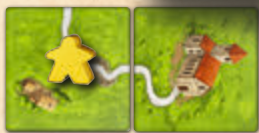
3. Puan Kazanma

- **Yolun** iki ucu köy, şehir ya da manastırla kapandığında veya kendi içerisinde daire oluşturduğunda, yol tamamlanmış olur. **Her bir karo 1 puan** değerindedir.
- **Şehir** surlarla kapatıldığında ve içerisinde hiçbir karo boşluğu olmadığında tamamlanmış olur. Tamamlanan şehirde **her bir karo 2 puan** değerindedir. Ayrıca, köşesi **armalı** şehir karoları **ekstra 2 puan** daha üretir.
- **Manastır** çevresine 8 karo yerleştirildiğinde tamamlanmış olur. Çevresindeki 8 karo için **1'er puan** ve manastırın kendisi için de bir puan olmak üzere 9 puan üretir.
- **Puan kazanma** her zaman turun sonunda olur. Tur sonunda tamamlanmış yapılarda piyonu bulunan oyuncular puan kazanır.
- Puan kazanmanın ardından piyonlar, tekrardan kullanılmak üzere oyuncuların eline geri eklenir.
- Eğer tamamlanmış yapının içerisinde **birden fazla** oyuncunun piyonu varsa, en çok piyonu olan oyuncu bütün puanı alır ve geri kalan oyuncular o yapıdan hiç puan kazanamaz. Eğer eşitlik varsa, ilgili bütün oyuncular tam puan alır.

(Not: Bir yapıda nasıl birden fazla oyuncunun piyonu olabilir ki? Hemen, şimdi anlatıyoruz...)

Aynı Yapıda Birden Fazla Piyon Olması

Az önce çekmiş olduğunuz karo ile sağ köşedeki yolu devam ettirebilirsiniz. Ancak o yol üzerinde zaten bir piyon bulunuyor ve bu da sizin, yeni bir piyon yerleştiremeyeceğiniz anlamına geliyor. Piyonunuzu yerleştirebilmek için çektiğiniz karoyu haritayla uyumlu ama o yola bağlanmayan bir şekilde yerleştirdiniz.



Tur yine size geldiğinde, **kırmızı** çerçeveli karoyu çektiğinizi varsayalım. Bu karoyla yolu devam ettirdiniz ve üzerinde iki farklı oyuncunun baydutu bulunan yol tamamlanmış oldu.

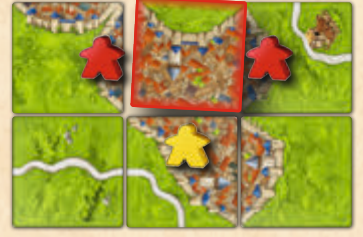


İki oyuncunun da baydut sayıları eşit olduğu için, her iki oyuncu da 4'er puan kazanır ve piyonlarını eline geri alır.

Sarı ⭐ şövalyenin hakim olduğu şehri elinden almak istiyorsunuz diyelim. Kırmızı çerçeveledi karoyu sarının hemen yanına koyarak, içerisine ⚡ piyonunuzu yerleştirebilirsiniz. Çünkü bu iki şehrin arasında şu anda bir bağ yok.



Bugün şanslı günümüzdeyiz. Çünkü, şehirleri bağlayabilmek için ihtiyacımız olan karoyu az önce desteden çektik. Son karoyla şehir tamamlanmış oldu ve şehir içerisinde bizim daba çok şövalyemiz olduğu için, 10 puanı sadece biz aldık, sarı ⭐ oyuncu ise hiç puan alamadı. Şimdi iki oyuncu da piyonlarını, tamamlanmış şehirden alıp, başka bir yapıda kullanmak üzere eline geri aldı.



Eğer bu iki ayrı şehri birbirine bağlamayı başarabilirseniz; şehri, sarı ⭐ şövalyenin elinden alabilirsiniz.

OYUNUN BİTİŞİ VE FİNAL PUANLAMASI

Ne yazık ki her güzel şeyin bir sonu vardır, Carcassonne oyununda da. Gönül ister ki bütün oyuncular kazansın ancak sadece bir oyuncu Carcassonne oyununu kazanabilir. Destedeki son karoyu çeken oyuncunun turunun bitmesiyle birlikte oyun da biter. Ardından **son puanlamaya** geçilir ve kimin kazandığı belli olur.

Oyun bittiğinde haritada bulunan bütün piyonlar aşağıdaki şekilde puan kazandırır:

- Tamamlanmamış **yol** karolarının **her biri 1 puan** kazandırır. Tıpkı tamamlanmış yollar gibi.
- Tamamlanmamış **şehir** karolarının **her biri 1 puan** ve **armalı karolar ek 1 puan** daha kazandırır. Yani tamamlanmış şehirlerin **yarısı** kadar.
- Tamamlanmamış **manastır** karolarının **her biri** ve **çevrelerindeki karolar 1 puan** kazandırır. Tıpkı tamamlanmış manastırlar gibi.
- **Tarlalar**, temas ettikleri tamamlanmış şehirlerin her biri için **3 puan** kazandırır.

Çiftçiler sadece oyunun sonunda puan kazandırır. Çiftçilerin ve tarlaların puan kazandırma şeklini Ek Kural Kitapçığında anlatacağız ama öncesinde, çiftçiler olmadan standart oyunu birkaç kez oynamanızı tavsiye ediyoruz.

SON ŞEHİR PUANLAMASI:
Yeşil 🟢 oyuncu 8 puan kazanır.
(5 şehir karosu ve 3 arma).

Siyah 🟡 oyuncu hiç puan alamaz çünkü Yeşil 🟢 oyuncunun şehir içerisinde daba çok piyonu bulunuyor.



SON YOL PUANLAMASI:
Kırmızı ⚡ oyuncu, tamamlanmamış yol için 3 puan kazanır.

SON MANASTIR PUANLAMASI:
Sarı ⭐ oyuncu oyuncu 4 puan kazanır.
(manastır çevresindeki 3 karo ve manastırın kendisi)

SON ŞEHİR PUANLAMASI:
Mavi 🟡 oyuncu 3 puan kazanır.
(2 şehir karosu ve bir arma)

Son puanlar da eklendiğinde en çok puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır! Birkaç oyunun ardından çiftçi varyantı ile oynayarak, oyunun stratejik derinliğini artırabilirsiniz.

Sizlere, Carcassonne oyununu tercih edip oynadığınız için çok teşekkür ediyoruz ve umarız ki bu oyunla, arkadaşlarınızla birlikte eğlenceli saatler geçirirsiniz. Eğer herhangi bir sorunuz olursa, bizimle aşağıdaki irtibat bilgileri üzerinden iletişime geçebilirsiniz.



© 2000, © 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Türkçe Baskı:

© 2023 Troy Games Oyuncak İç ve Dış Ticaret Nimet Ekşioğlu Sok. No 7, D 4, Erenköy / İstanbul
info@neotroygames.com; www.neotroygames.com



Tasarım: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Ekibi
Çizer: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Grafik Tasarım: Franz-Georg Stämmele
Türkçe Editör: Edanaz Elçik
Türkçe Grafik: Kıvanç Mertek



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.

Tekrardan merhaba! Eğer bunu okuyorsanız, Carcassonne oyununu birkaç kez oynadığınızı ve stratejik hamlelerle oyunu zenginleştirmek istediğinizi tahmin ediyoruz. Tarım olmadan hayat nasıl olurdu? Bu soruyu Carcassonne şehrinin emektar çiftçileriyle birlikte cevaplamaya çalışacağız. Yollara, şehirlere ve manastırlara yerleştirdiğiniz gibi tarlalara da piyonlarınızı yerleştirebilirsiniz.

Çiftçiler

1. Karo Yerleştirme

Karoyu haritayla uyumlu olacak şekilde yerleştirmelisiniz. Tarlalar, yollarla ve şehirlerle birbirinden ayrılır. Sağdaki örnekte üç adet tarla görüyorsunuz.






2. Piyonu Çiftçi Olarak Görevlendirme

Şövalyeler, keşişler ve haydutlar, karoların üzerine ayakta yerleştirilirken, çiftçiler ise tarlalara yatık şekilde yerleştirilir. Bu piyonlar sadece oyunun sonunda puan kazandırabilirler. Çiftçi piyonlar sadece oyun sonunda puanlandığından ve elimize geri gelmeyeceğinden diğer piyonlardan ayırt edilebilmeleri için yatık şekilde yerleştirilirler.



Standart kurallarda olduğu gibi bir tarlada herhangi bir çiftçi yoksa, buraya piyonlarınızı çiftçi olarak yerleştirebilirsiniz. Tarlalar, yollar ve şehirlerle birbirinden ayrılır. Sağdaki örnekte üç adet bağımsız tarla görüyoruz.










Kırmızı çerçeveli karo üzerindeki tarlaya  çiftçimizi yatık şekilde yerleştirebiliriz. Bu tarla yol boyunca uzanıp  şövalyemiz olan şehre ulaşıyor. Arada yol olduğu için önceden  çiftçi koyduğumuz tarladan bağımsız.

3. Puan Kazanma

Daha önceden belirttiğimiz gibi çiftçiler oyun sırasında herhangi bir puan kazandırmaz ve çiftçi olarak görevlendirdiğiniz piyonlarınızı hiçbir zaman elinize geri alamazsınız. Dolayısıyla çiftçilerinizi yerleştirirken dikkatli olmanızı tavsiye ediyoruz. Şimdi oyunu bitirdiğimizi ve puanları hesapladığımızı varsayalım.

Hatırlarsanız yol, şehir ve manastır gibi yapılarda her bir karo başına puan veriliyordu. Ancak tarlalardaki puan hesaplaması farklıdır. Tarlalar, temas ettikleri **tamamlanmış** şehirlerin **her biri için 3 puan** kazandırır.



*Kırmızı  ve mavi  piyonların içerisinde bulunduğu  tarla, 3 tamamlanmış şehirle temas halinde. İki oyuncu da **A**, **B** ve **D** şehirlerinden 3'er puan olmak üzere toplam 9 puan kazanır. **C** şehirden ise puan kazanılamaz çünkü bu, tamamlanmış bir şehir değildir. Siyah  ve sarı  piyonların bulunduğu  tarlada ise siyah  oyuncunun daha çok çiftçisi olduğu için bu tarlaya değen 4 tamamlanmış şehirden toplam 12 puanı tek başına kazanır. Sarı  oyuncunun sol üst köşedeki çiftçisi ise  tarlanın değdiği tamamlanmış **A** ve **B** şehirlerinden 3'er puan kazanır.*

Artık çiftçileri nasıl yerleştireceğinizi ve puan kazanabileceğinizi biliyorsunuz.

Çiftçilerle ilgili kuralları özetlemek gerekirse:

- Çiftçiler diğer piyonlar gibi **ayakta yerleştirilemez**.
- Çiftçiler sadece **oyunun sonunda** puan kazandırabilir.
- Üzerinde **çiftçi** bulunan bir tarlanın **temas ettiği** her bir **tamamlanmış** şehir **3 puan** üretir.
- Yollarda ve şehirlerde olduğu gibi, bir tarlada da birden fazla piyon olabilir.
- Diğer bütün yapılarda olduğu gibi, bir tarlada en çok çiftçisi olan oyuncu bütün puanı toplar. Eşitlik durumunda ise iki oyuncu da bu tarladan tam puan alır.

Nehir karoları oyunun ek paketidir. Bu karolar, haritayı görsel olarak renklendirir ve oyunun başlangıcında farklı bir varyant oluşturur.

Parçalar

Nehir paketi **12 adet** nehir karosundan oluşur. Bu karoların **arka desenleri koyudur**. Nehir paketiyle oynarken, standart oyunda kullandığınız başlangıç kerosu kullanılmaz. Bu nedenle o kerosu kutuya geri yerleştirmelisiniz.

Başlangıç

Kaynak ve **Göl** karosunu şimdilik kenara ayırın. Diğer nehir parçalarını ise karıştırarak, kapalı şekilde deste oluşturun. Bu destenin en üstüne kaynak karosunu, en altına ise göl karosunu yerleştirin. Ardından, en üstteki kaynak karosunu haritaya yerleştirerek oyuna başlayabilirsiniz.

Oynanış

Oyunun başlangıcında arazi karolarından çekmek yerine tüm nehirler yerleştirilene kadar nehir kerosu çekin. Nehir karolarının haritaya uyumlu olacak ve nehri düzgün şekilde devam ettirecek şekilde yerleştirilmelidir. Nehir iki tarafı da kapanına kadar bu şekilde uzamaya devam edecektir. Dilerseniz karonuzu haritaya yerleştirmenizin ardından, bu karoda piyonunuzu normal kurallara göre görevlendirebilirsiniz. Piyonlar doğrudan nehrin üzerine yerleştirilemez. Buna ek olarak nehri üst üste iki kez aynı yönde döndürecek şekilde karo yerleştiremezsiniz çünkü bu U dönüşü oluşturur ve haritanın ileriki zamanda tıkanmasına yol açabilir. Bütün nehir parçaları bittikten sonra normal karolarla oyuna devam edebilirsiniz.

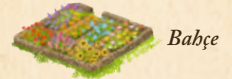


Lider

Liderler bu oyunun ikinci ek paketidir. Bu ek paket, karolar üzerinde yer alan **bahçeleri** kullanmanızı sağlar ve oyunun derinliğini artırır.

Parçalar ve Başlangıç

Her renkten 1 adet lider bulunur. Her oyuncu kendi liderini eline alır.



1. Karo Yerleştirme

Çektiğiniz kerosu oyunun normal kurallarına göre yerleştirirsiniz.

2. İnsan VEYA Lider Görevlendirme

İçerisinde **manastır veya bahçe** bulunan bir kerosu haritaya yerleştirdiyse, bu karodaki yapılara bir insanınızı **veya** liderinizi koyabilirsiniz. Lider sadece **manastıra** veya **bahçeye** konabilir. İnsanınızı normal oyun kurallarındaki gibi yerleştirebilirsiniz. (**Bahçeye yerleştiremezsiniz.**)

3. Puan Kazanma

Eğer üzerine liderinizi yerleştirdiğiniz manastır veya bahçenin çevresi karolarla doldurulursa, tıpkı manastırdaki gibi 9 puan kazanırsınız. Yani bahçeler, aynı manastırlar gibi puan üretir ancak unutmayın ki, bahçelerin üzerine sadece liderler yerleştirilebilir. Liderlerin diğer bir özelliği ise, tur sizdeyken haritaya bir piyon yerleştirmeniz durumunda, dilerseniz liderinizi elinize alabilmenizdir. Yapının tamamlanmış olmasına gerek yoktur. Tıpkı oyunun sonundaki manastır puanlaması gibi, bu durumda da liderin bulunduğu karonun çevresinde ne kadar karo varsa, o kadar puan alırsınız. Sonrasında puanlama adımı normal şekilde devam eder. Liderlerin oyun sonunda puanlaması ise keşiş ile aynıdır.



Kırmızı çerçeveli kerosu yerleştirmenizin ardından, dilerseniz liderinizi karonun üzerinden alabilirsiniz. Yandaki örnekte lider size 6 puan kazandırır.

Artık Carcassonne şehrini çok iyi tanıyorsunuz ve Carcassonne'un maceralarıyla yüzleşmeye hazırsınız!

