

KLAUS TEUBER

CATAN®

ŞÖVALYELER & ŞEHİRLER

EK PAKET

KURAL KİTAPÇIĞI

İçindekiler

Catan Adası Tehlikede!	2	1. Olaylar ve Kaynak Üretimi	6
Oyunun Amacı	2	2. Ticaret ve İnşaat Aşaması	8
Kutu İçeriği	3	Oyunun Sonu	13
İlk Oyun İçin Kurulum	4	İlerleme Kartları	14
Değişken Kurulum	5	Şövalyeler & Şehirler'i Denizciler ile Birleştirmek	16
Bir Tura Genel Bakış	6		
Bir Turun Detayları	6		



Catan Adası Tehlikede!

Catan adasındaki huzur bozulmak üzere. Barbarlar gemilerine atladı, rüzgarı arkalarına aldı ve gözlerini Catan adasının zenginliklerine dikti. Amaçları yeni kurulan Catan şehirlerini yağmalamak ve ticaretle biriken zenginliklere konmak...

Zaman bu tehdite karşı bir olma zamanıdır. Cesur Şövalyeler adayı dış tehditlere karşı savunmaya kararlı. Adanın tarihi boyunca görülmemiş bu birliktelik düşmanı geri püskürtmeye yetecek mi?

Şövalyelerinizi eğitin, silahlandırın ve kuvvetlendirin. Barbar tehdidine karşı tek şansınız bu. Bu yüzden şehirlerinizin gelişimini frenlememeye dikkat edin. Catan adasında medeniyet hızla ilerliyor ve bilimin, ticaretin ve yönetimin gidişatını kendini savaş tehdidine rağmen geliştirebilenler belirleyecek.

Oyunun Amacı

13 Zafer Puanına ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır. Köy ve Şehir yapılarını inşa ederek, İlerleme Kartları oynayarak, Şehirlerinizi Başkent olarak ilan ederek ve Barbar yağmalarına karşı savaşlarda Şövalyelerinizle galip gelerek Zafer Puanı kazanabilirsiniz.

Farklı CATAN Versiyonları ile Uyumluluk

Bu ek paket NeoTroy Games tarafından basılmış tüm Türkçe CATAN oyunları ile uyumludur. Hangi baskı versiyonuna sahip olduğunuz önemli değildir. Yeni 2025 versiyonunda görseller değiştiği için eski baskılarla çizim farkları olabilir ama tüm kurallar ve parça/kart boyutları uyumludur.

© 1998, 2025 KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5-7,
70184 Stuttgart, Germany

Tasarımcı: Klaus Teuber (1952 – 2023)
CATAN Ek Geliştirme: Benjamin Teuber
Kapak Tasarım: Quentin Regnes
İç Tasarım: Eric Hibbeler
Grafik Tasarım: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Figürler: Andreas Klobner
3D Grafik: Andreas Resch
Teknik Ürün Geliştirme: Monika Schall
Almanca Editör: Tina Landwehr-Rödde
Almanca Redaksiyon: Jasmin Balle, Arnd Fischer
İlk Baskı Editörü: Reiner Müller

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, CATAN-Logosu, CATAN-Güneşi ve CATAN-Markası; CATAN
GmbH (catan.com) şirketine aittir. Tüm hakları saklıdır.

MADE in GERMANY Art. Nr.: 684754

Geliştirme Ekibi: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan
Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt,
Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Özel Teşekkürler: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro
Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie
Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz ve Guido
Teuber.

Türkçe Çevirmen: Metin Ünüvar
Türkçe Redaksiyon: Pınar Esentürk Aygün
Türkçe Grafik Uygulama: Eda Esentürk Durşen

Türkçe Lisans Sahibi:
TROY Games Oyuncak
İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Nimet Eksiöğlu Sk. No:7 D:4
34738 Kadıköy - İstanbul

info@neotroygames.com

www.neotroygames.com

Kutu İçeriği

4 Şehir Gelişim Tablosu

BİLİM	TİCARET	YÖNETİM
5 x Üniversite	5 x Pazar	5 x Kule
4 x Yol	4 x Gemi	4 x Kule
3 x Yol	3 x Gemi	3 x Kule
2 x Yol	2 x Gemi	2 x Kule
1 x Yol	1 x Gemi	1 x Kule

1 Barbar Gemisinin Rotasını Gösteren Kıyı Parçası



1 Tüccar Figürü



1 Barbar Gemisi



24 Şövalye (Renk başı 6 adet)



Acemi Şövalye

Güçlü Şövalye

Usta Şövalye

24 Miğfer (Oyuncu başı 6)



12 Sur (Renk başı 3 adet)



12 Başkent Eklentisi (Renk başı 3 adet)



12 İşaret Küpü (Oyuncu başı 3 adet)



36 Ürün Kartı



12 x Kağıt, 12 x Kumaş, 12 x Para



Kart Arkası

2 Kart Kabi



1 Zar



1 Olay Zarı



6 Zafer Puanı Pulu



4 Yapı Maliyetleri Kartı



54 İlerleme Kartı

18 x Ticaret



Kart Arkası

Kartlar hakkında daha fazla bilgiyi syf. 14'ten itibaren bulabilirsiniz.

18 x Yönetim



Kart Arkası

18 x Bilim



Kart Arkası

4 Figür Kutusu



Lütfen, ilk oyundan önce, kutunun montajını yapın. Montaj için sayı sırasını takip edebilirsiniz.

İlk Oyun için Kurulum

Eğer Şövalyeler & Şehirler ek paketini ilk defa oynuyorsanız bu sayfada gösterilen başlangıç haritasını kullanmanızı tavsiye ederiz.

1. Oyun Sahası

Oyun sahasını yandaki şekilde gösterildiği gibi yerleştirin. Kurulum için CATAN – Ana Oyun kutusundan çıkan Kıyı Parçaları, Arazi Parçaları ve Sayı Pullarını kullanmanız gereklidir. Tek değişiklik olarak bu kutudan çıkan ve Barbar Gemisinin ilerleyişini takip eden Kıyı Parçasını da 3:1 Limanlı Kıyı Parçası yerine kullanın.

2. Kaynak Kartları

CATAN – Ana Oyun kutusundan çıkan Kaynak Kartlarını 2 Kart Kabına yerleştirin. Kart Kabında bir bölme boş kalmalıdır.

3. Ürün Kartları

3 çeşit Ürün Kartını ayırın ve bir Kart Kabına yerleştirin.

Tavsiye: Oyun boyunca kolay ayırt etmek için Ürünlerin bulunduğu kabı Odun, Yün ve Demirin bulunduğu kabın hemen altına yerleştirmenizi öneririz. Kağıt kartlarını Odunların hizasına, Kumaşları Yünlerin hizasına ve de Paraları da Demir kartlarının hizasına koyun.

Ürün Kartlarını oyun sırasında Orman, Mera ve Dağ arazilerine temas eden şehirlerde üreteceksiniz.

4. İlerleme Kartları

İlerleme Kartlarını arkalarına göre ayırın ve 3 ayrı deste olan son Kart Kabına yerleştirin. CATAN – Ana Oyun'daki Gelişim Kartları bu ek paket oynanırken kullanılmaz. Karışmamaları için oyun kutusuna geri koyun.

5. Geri Kalan Kurulum

Tüccar figürü, Olay Zarı, bir sarı ve bir kırmızı zar ve Özel Puanlama Kartı *En Uzun Yol'u* oyun sahasının yanına yerleştirin. *En Güçlü Ordu* Özel Puanlama Kartı Şövalyeler & Şehirler ek paketinde kullanılmaz. Kutuya geri koyabilirsiniz.

Dikkat: Bu ek paketten çıkan kırmızı zarın CATAN - Ana Oyun'daki ile herhangi bir farkı yoktur. Sadece aynı renk zarlı bir Ana Oyuna sahipseniz kullanmanız gereklidir.





6. Barbar Gemisi

Barbar Gemisini yolculuklarının takip edildiği Kıyı Parçasının en uzak alanına yerleştirin.

7. Hırsız

Hırsız figürünü Barbar Gemi rotasının sonundaki taş alana yerleştirin. (Hırsız Çölde başlamaz!)

8. Oyuncu Parçaları

Oyuncular kendilerini temsil etmesi için bir renk seçer ve kendi renklerindeki figürleri önlerine yerleştirir. Her oyuncunun sahip olması gereken parçalar:

5 Köy, 4 Şehir, 15 Yol

6 Şövalye: 2 Acemi Şövalye (1 uçlu Bayrak)

2 Güçlü Şövalye (2 uçlu Bayrak)

2 Usta Şövalye (3 uçlu Bayrak)

3 Sur ve 3 Başkent Eklentisi.

Ayrıca her oyuncu 6 Miğfer, 3 İşaret Küpü, 1 Şehir Gelişim Tablosu ve 1 Yapı Maliyetleri Kartı almalıdır. Bu parçalar renksizdir.

Kurulum Aşaması:

Başlangıç yerleşim yerlerinin kurulumu bir değişiklik hariç CATAN – Ana Oyun'da anlatıldığı gibidir. İkinci Köyünüz yerine Şehir yerleştirin.

İpucu: Başlangıç yerlerinizi seçerken hangi Arazilerin Ürün Kartı ürettiğine dikkat edin. Ayrıca Buğday bu ek pakette sık kullanılmaktadır. Tarlaya bir erişim planınız olduğuna emin olun.

Başlangıç Kaynakları

Şehrinizin temas ettiği arazilerin ürettiği kaynaklardan **birer** adet olarak oyuna başlarsınız. Kurulum sırasında Ürün Kartı alınamaz.

Değişken Kurulum

CATAN – Şövalyeler & Şehirler ek paketi ile ilk defa oynamıyorsanız farklı haritalar kurarak da oyunu tekrar tekrar oynayabilirsiniz. Bunun için Ana Oyundaki Değişken Kurulum adımlarını takip edin. Sadece 3:1 Limanına sahip Kıyı Parçası yerine Barbar Geminin Rotasının gösteren Kıyı Parçasını kullanın. Kurulum aşamasında burada anlatıldığı gibi Şehirle başlamayı unutmayın.

Bir Tura Genel Bakış

Oynama sırası saat yönünde ilerler. Son Şehri yerleştiren oyuncu oyuna başlar. Sırası gelen oyuncu aşağıdaki aşamaları sırasıyla gerçekleştirir.

1. Olaylar ve Kaynak Üretimi

3 zarı birden atın ve aşağıdaki sıralamaya göre kontrol edin.



Olay zarı hangi olayın gerçekleşeceğini gösterir.



Kırmızı zar bir İlerleme Kartı alabilmek için gerekli şartları belirler.



İki zar toplanarak hangi Arazilerin kaynak ürettiğini gösterir.

Şehre sahip tüm oyuncular Ürün üretilip üretilmediğini kontrol etmelidir.

Uyarı: Zar atılmadan önce oynanabilen tek kart Simyacı kartıdır.

2. Ticaret ve İnşaat

Ticaret

Masadaki diğer oyuncularla, kasa ile veya limanlar ile kaynak veya ürün ticareti yapabilirsiniz.

İnşaat

Ana oyundaki gibi Yol, Köy ve Şehir inşa edebilirsiniz. Yapabileceğiniz ek yeni hamleler bunlardır::

- Sur inşa etmek
- Acemi Şövalye yerleştirmek ve aktifleştirmek
- Şehirlerinizi geliştirmek (Ürün kullanarak)

Bu aşamadayken istediğiniz zaman aşağıdaki hamleleri de yapabilirsiniz::

- İlerleme Kartı oynamak
- Şövalyelerinizle hamle yapmak:
 - Şövalyelerinizi geliştirmek
 - Şövalyelerinizi hareket ettirmek
 - Rakip Şövalyeleri kovmak
 - Hırsızları kovmak

Sıranız bittiğinde zarları solunuzdaki oyuncuya verin. Sıra artık o oyuncudadır ve zar atarak oyuna devam eder.

Bir Turun Detayları

Şövalyeler & Şehirler ek paketiyle oynanan oyunlarda Ana Oyundaki Gelişim Kartları kullanılmaz. Bu yüzden Kaynak Üretimi aşamasından önce Gelişim Kartı oynama imkanı bu oyunda bulunmamaktadır. Yeni İlerleme Kartları zarlar atılmadan önce oynanamaz. Buna tek istisna zar sonucu belirleyen Simyacı kartıdır ve zar atılmadan önce oynanabilir.

1. Olaylar ve Kaynak Üretimi

Sıranızın başında 3 zarı atın ve sonuçlarını belirtilen sırada uygulayın.

1. Adım: Olay Zarı

Gemi: Barbar Gemisi adaya yaklaşıyor

Olay Zarında Barbar Gemisi sembolü geldiğinde Barbar Gemisi figürünü rotasındaki bir sonraki alana ilerletin.

Barbar Gemisi rotasındaki son alana (gemi sembolü alan) ulaştığında Barbarlar Catan adasına çıkarma yapmaya başlamış demektir. Barbar istilasını geri püskürtmek için Şövalyelerinizi aktifleştirmiş olmanız gerekir. (bknz, *Barbar Saldırısına Karşı Savunma syf. 13*).

Gelişim Sembolleri

Olay zarında 3 Gelişim Sembolünden biri geldiğinde tüm oyuncular İlerleme Kartı çekip çekmeyeceklerini kontrol etmelidir.

İlerleme Kartı çekmek için zarda gelen Gelişim kategorisinde (Bilim, Ticaret ve Yönetim) yeterince yüksek bir aşamaya ulaşmış olmanız gerekir. Kart çekebilmek için en az hangi aşamanın gerektiğini kırmızı zarın gösterdiği sayı belirler.

Olay zarının gösterdiği kategorideki gelişim aşamanıza bakın. Eğer kırmızı zarda gelen sonuç küpünüzün bulunduğu aşama veya daha alt aşamalarda gösterilmişse bir İlerleme Kartı kazanırsınız. Olay zarında gelen kategoriden bir İlerleme Kartı çekin.

Eğer bir Zafer Puanı kartı çaktıyseniz anında önünüze açın.

Başka bir kart çaktıyseniz kartı önünüze kapalı olarak yerleştirin.

Birden fazla oyuncu İlerleme Kartı çekmeye hak kazandı: Şartları sağlayan tüm oyuncular İlerleme Kartı kazanır. Kart çekmeye zarı atan oyuncudan başlayarak saat yönünde devam edin.

Bir oyuncu en fazla 4 adet kapalı İlerleme Kartına sahip olabilir. Önünüzde açık duran Zafer Puanları bu limite dahil değildir.

Eğer 5. İlerleme Kartınızı çaktıyseniz ve sıra sizdeyse hemen istediğiniz bir İlerleme kartını kullanın. Sıra sizde değilse bir İlerleme Kartınızı seçip ilgili destenin en altına geri koymanız gerekir.

İlerleme Kartları hakkında daha fazla bilgiyi sayfa 14'ten itibaren bulabilirsiniz.



Bilim



Ticaret



Yönetim

Örnek:

1. Oyuncunun Şehir Gelişim Tablosu

BİLİM	TİCARET	YÖNETİM
5 x	5 x	5 x
4 x	4 x	4 x
3 x	3 x	3 x
2 x	2 x	2 x
1 x	1 x	1 x

2. Oyuncunun Şehir Gelişim Tablosu

BİLİM	TİCARET	YÖNETİM
5 x	5 x	5 x
4 x	4 x	4 x
3 x	3 x	3 x
2 x	2 x	2 x
1 x	1 x	1 x

Zar Sonucu



Örnek: Olay zarında Ticaret sembolü, kırmızı zarda da 3 geldi.

1. Oyuncu Ticaret kategorisinde 4. aşamadır. (Banka) Bu aşama zarda 4 gösterdiği için 4 ve altındaki zar sonucu İlerleme kartı kazandırır. Kırmızı zarda 3 geldiği için 1. Oyuncu Ticaret İlerleme Destesinden bir kart çeker.

2. Oyuncu ise Ticarete daha 1. aşamadır. (Pazar). Bu aşama sadece zarda 1 veya 2 geldiğinde İlerleme Kartı kazandırır. Bu yüzden 2. oyuncu kart çekmez.

2. Adım: Kaynak Üretimi



Zarda „7“ atmadınız:

Tüm oyuncular üretim yapar.

Kaynakların üretimi CATAN - Ana Oyun ile aşağıdaki değişiklik haricinde aynıdır:

Tarla ve Taş Ocağına temas eden Şehirler normal şekilde 2 Kaynak Kartı üretir.



Orman, Mera ve Dağ arazilerine temas eden Şehirler ise 1 Kaynak Kartı ve 1 Ürün Kartı üretir.

Bu Şehirlerin üretiminde isteserseniz de aynı 2 Ürünü veya 2 Kaynağı almak **mümkün değildir**. Ürün Kartları da Kaynaklar gibi elinize eklenir ve „7“ atıldığında elinizdeki kart sayısına dahil edilirler.



Zarda „7“ attınız: Hırsız Aktifleşir

CATAN – Ana Oyun'daki Hırsız hareket ettirmek hakkındaki tüm kurallar geçerlidir. Ama burada anlatılan ek kurallara dikkat etmelisiniz.

Barbar Gemisi Catan adasına bir kere ulaşmadan Hırsız hareket ettirmek yasaktır. Hırsız figürü ilk Barbar Saldırısı çözümlendikten sonra devreye girer. Bu gerçekleşene kadar „7“ atıldığında sadece el limiti kontrolü yapılır. Hırsız kıyıda kalmaya devam eder ve zarı atan oyuncu başkasından kart çalmaz.

Hırsız devreye girmeden, yani kıyıdaki taş adada ise, hiçbir oyuncu İlerleme Kartlarının etkileriyle veya Şövalye Hamleleriyle Hırsız hareket ettiremez.

Uyarı: Eğer Barbarların ilk saldırı yapacağı turda zarda „7“ geldiyse o tur önce Barbar Saldırısı çözümlenir, ardından zarı atan oyuncu Hırsız hareket ettirebilir.

Hatırlatıcı olarak, Barbarlar Catan'a ilk defa ulaştığında Hırsız figürünü kıyıdan alıp Çöle yerleştirin.

2. Ticaret ve İnşaat Aşaması



Ticaret

CATAN – Ana Oyun'daki bütün ticaret yöntem ve kuralları aynıdır ve hepsi Ürün Kartları için de geçerlidir. Aşağıdaki durumlara dikkat edin:

- Kaynaklar ve Ürünler arasında istediğiniz şekilde çift taraflı ticaret yapabilirsiniz. Liman veya Kasa ile Ticaret yaparken Ürün verip Kaynak alabilir veya Kaynak verip Ürün alabilirsiniz. Oyuncular arasındaki ticarete de herhangi bir limit yoktur.
- Ürünlerin her biri ayrı bir kart türü sayılır. Kasa veya Limanla Ticaret yaparken Ürün ödeyecekseniz aynı Ürün türünden kart kullanmanız zorunludur.
- İlerleme Kartları hiçbir şekilde takas edilemez.

Örnek:



Kasa ile Ticaret: 4 Yün → 1 Kağıt



3:1-Liman ile Ticaret: 3 Para → 1 Kumaş



İnşaat

Sıra sizdeyken normal şekilde Yol, Köy ve Şehir inşa edebilirsiniz.

Yeni inşaat kuralları şu şekildedir:

Sur

Maliyet: 2x Tuğla

Sur figürünü bir Şehrinizin altına yerleştirin.

Sadece Şehirlere Sur yapılabilir. Sursuz Şehriniz yoksa Sur inşa edemezsiniz. Her Şehre 1 Sur inşa edilebilir.

Surlar sizi Hırsızdan korur.

Normalde zarda „7“ atıldığında elinizde 7'den fazla kart var ise elinizin yarısını iskartaya çıkarmalısınız.



İnşa ettiğiniz her Sur, elinizde güvenle tutabildiğiniz el limitini Sur başına iki yükseltir.

Bir sebeple Şehrinizi kaybederseniz o Şehirde bulunan Suru da kaybedersiniz.

Şövalyeler

Şövalyelerin 3 farklı Savaş Gücü seviyesi vardır. Bu seviyeler bayraklarındaki uç sayısı ile gösterilir.

Bayrakta 1 Uç: Acemi Şövalye, 1 Savaş Gücüne sahiptir.

Bayrakta 2 Uç: Güçlü Şövalye, 2 Savaş Gücüne sahiptir.

Bayrakta 3 Uç: Usta Şövalye, 3 Savaş Gücüne sahiptir.

Oyun sırasında sahaya Acemi Şövalyeler yerleştirir ve sonradan onları daha güçlü seviyelere geliştirebilirsiniz.

Şövalye Yerleştirmek

Maliyet: 1 Yün + 1 Demir

Bir Acemi Şövalye figürünü (Miğfersiz) sahaya yerleştirin. Şövalye yerleştirirken dikkat edilmesi gerekenler:

- Şövalyenizi kendi Yollarınızla ulaştığınız boş bir Kesişime yerleştirebilirsiniz.
- Şövalyeler için Asgari Uzaklık Kuralı yoktur.
- Başka bir oyuncunun Yolunun önüne bir Şövalye yerleştirerseniz o oyuncu yolunu Şövalyenin bulunduğu Kesişimden devam ettiremez. Ayrıca başka oyuncunun Yollarının arasındaki bir Kesişime yerleştirilen Şövalye o Yolu (En Uzun Yol için) bölmüş sayılır.

Şövalyenizi Aktifleştirmek

Maliyet: 1 Buğday

Bir Şövalye pasif veya aktif durumda olabilir. Bu durumlar Miğfer ile gösterilir.

Miğferi olmayan bir Şövalye pasif sayılır. Tüm Şövalyeler ilk yerleştirildiklerinde pasiftir. Pasif bir Şövalye ile hamle yapamazsınız.

Miğfer takmış Şövalyeler aktiftir. Bu Şövalyeleri hamle yapmak için kullanabilirsiniz.

Sahadaki bir Şövalyenizi 1 Buğday ödeyerek aktifleştirebilirsiniz.

Aktifleştirdiğiniz Şövalyeye Miğfer takın. Bir Şövalyeyi yerleştirdiğiniz turda da aktifleştirebilirsiniz. Bir turda bedelini ödeyerek birden fazla Şövalye aktifleştirebilirsiniz.

Bir Şövalyeyi aktifleştirdiğiniz tur onunla hamle yapamazsınız. Sıranızın tekrar gelmesini beklemelisiniz. Şövalye Hamleleri ile ilgili daha fazla bilgiyi sayfa 12'de bulabilirsiniz.

Örnek: Bir oyuncu 2 Şehrine Sur inşa etmiştir Zarda „7“ geldiğinde 11 karta kadar güvenli limitin altındadır. 12 veya daha fazla kartı varsa kartlarının yarısını kaybeder.



Örnek: Kırmızı oyuncunun Şövalye yerleştirebileceği 4 Kesişim vardır. A Kesişimine yerleştirirse Mavi oyuncu yolunu o yönde daha fazla uzatamaz. Oraya sadece Kırmızı oyuncu Yol inşa edebilir. Eğer B Kesişimine koyarsa mavinin uzun yolu ikiye bölünmüş olur.



Şövalye Geliştirmek

Maliyet: 1 Yün + 1 Demir

Şövalyeler aktifken de pasifken de geliştirilebilirler. Geliştirildikten sonra aynı aktiflik durumunda kalırlar.

Bir Şövalye bir turda en fazla bir kere geliştirilebilir.

Geliştirme aşamaları şu şekildedir:

Sahadaki bir Acemi Şövalyeyi geliştirerek yerine bir Güçlü Şövalye koyabilirsiniz. Bunu Acemi şövalyeyi sahaya yerleştirdiğiniz turda da yapabilirsiniz. Geliştirdiğiniz Şövalyeyi sahadan kaldırın ve yenisini aynı yere yerleştirin.

Bir Güçlü Şövalyeyi geliştirerek yerine bir Usta Şövalye koyabilirsiniz. Bunun için Şehir Geliştirme Tablosunda Kale seviyesine (Yönetim 3. adım) ulaşmış olmanız gerekir.



Uyarı: Her Şövalye seviyesinden oyuncu başına ikişer tane bulunmaktadır. Eğer uygun seviyede Şövalyeniz kalmadıysa geliştirme hamlesini yapamazsınız. Ayrıca sahaya ikiden fazla Şövalye yerleştirebilmeniz için önceden Geliştirme yapmanız gerekir.

Şehir Geliştirmek

Ürün Kartlarını kullanarak Şehirlerinize yeni geliştirmeler inşa edebilirsiniz. Bunlar Şehir Geliştirme Tablolarında takip edilir. Tek bir Şehriniz olsa bile 3 kategoride de geliştirme yapabilirsiniz. Her kategorinin en üst geliştirme aşamalarında Başkent işareti bulunur. Bir kategoride 4. seviyeye ilk ulaşan oyuncu o kategorinin Başkentine sahip olur.

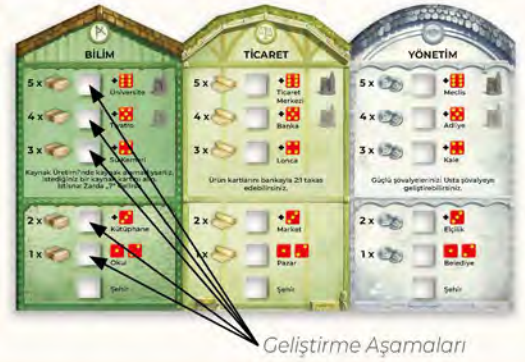
Kağıt kullanarak Bilim geliştirmelerini yapabilirsiniz.

Kumaş kullanarak Ticaret geliştirmelerini yapabilirsiniz.

Para kullanarak Yönetim geliştirmelerini yapabilirsiniz.

Şehir Geliştirme aşamalarınızı kendi tablonuzda işaret küpü ile takip edersiniz. Tabloda 3 kategoride beşer geliştirme aşaması bulunur.

Oyuna başlarken birer işaret küpünü 3 kategorinin de en altındaki Şehir alanına koyun. Eğer Barbar Saldırısı sonucu hiç Şehriniz kalmaz ise yeni bir Şehir inşa edene kadar daha fazla şehir geliştirmesi yapamazsınız. Lakin geliştirme aşamalarınız aynı kalır.



Maliyetler

Her geliştirme aşamasının maliyeti işaret kutusunun solunda belirtilmiştir.

İlk geliştirme her zaman ilgili Üründen 1 adet gerektirir.

Geliştirme maliyetleri 2. aşama için 2 Ürün, 3. aşama için 3 Ürün şeklinde birer birer artar.

Bir kategoride geliştirme yaptığınızda işaret küpünü bir üst alana taşıyın.

Bir kategoride 3. aşamaya ulaştığınız zaman oyun boyunca kullanabileceğiniz bir ek özellik kazanırsınız. Bu ek özellikler tabloda ikinci ve üçüncü seviye arasında yazılıdır.



İlk geliştirme aşamasını yapmak 1 Kağıt ödemeyi, ikinci aşama ise 2 Kağıt ödemeyi gerektiriyor.



3. aşamada kazanacağınız özellikler şu şekildedir:

Bilim: Şehirlerinize Su Kemerini inşa ettiniz. Şu andan itibaren kaynak kazanmadığınız tüm Kaynak Üretimi aşamalarında istediğiniz bir Kaynak Kartını bankadan alın. Hırsızın Arazi kapatması sonucunda kaynak üretemezseniz de ek kaynağı almaya hak kazanırsınız.

İstisna: Zarda „7“ geldiğinde ek kaynak kazanamazsınız.

Ticaret: Şehirlerinize Lonca inşa ettiniz. Şu andan itibaren kasa ile ticaret yaparken 2 Ürün Kartı verip istediğiniz 1 Ürün veya Kaynak kartını alabilirsiniz. Verdiğiniz 2 Ürün Kartı aynı olmalıdır.

Yönetim: Şehirlerinize Kale inşa ettiniz. Artık Güçlü Şövalyelerinizi Usta Şövalye seviyesine geliştirebilirsiniz.



İlerleme Kartları

İlerleme Kartı Fırsatı

Şehir Geliştirme Aşamalarının sağ taraflarında kırmızı zar sembolleri bulunur. Bu zar sembolleri İlerleme Kartı alabilmeniz için kırmızı zarda gelmesi gereken zar sonuçlarını belirtir. (bkzn syf 7)

Daha yüksek aşamalara ilerledikçe zar sonuçları yükselir. Bir kategoride üst geliştirme aşamalarına çıktıkça İlerleme Kartı alma şansınız artar.

İlerleme Kartı Oynamak

Sıra sizdeyken, zar attıktan sonra, istediğiniz kadar İlerleme Kartı oynayabilirsiniz.

Uyarı: Simyacı kartı buna istisnadır ve zar atılmadan önce oynanmalıdır.

Oynadığınız İlerleme Kartlarını ilgili destelerin altına kapalı şekilde geri koyun. (Zafer Puanları hariç)

Başkentler

Başkent sadece Şehir Gelişim Tablosunda geliştirme yaparken kazanılabilir.

Oyun boyunca sahada Gelişim kategorisi başına birer tane olmak üzere en fazla 3 tane Başkent bulunabilir. Bir oyuncunun birden fazla Başkent yapması veya hiç Başkent yapamayacak konuma gelmesi mümkündür.

Başkent olmuş bir Şehir toplam 4 puan değerindedir. (Şehir için 2 + Başkent için 2).

Bir Gelişim kategorisinde 4. aşamaya (Tiyatro, Banka ve Adliye) ulaşan ilk oyuncu istediği bir şehrine Başkent Eklentisini yerleştirir.

Bir Başkenti kaybetmenin tek yolu başka bir oyuncunun aynı kategoride sizden önce 5. aşamaya ulaşmasıdır. Bu durumda siz Şehrinizdeki Başkent Eklentisini çıkarırsınız ve 5. aşamaya ulaşan oyuncu kendi bir Şehrini Başkent yapar.

Başkente sahip olduğunuz kategoride 5. aşamaya ulaştığınızda Başkentiniz tamamen güvendedir. Diğer oyuncular hala aynı kategoride 5. aşamayı yapabilir ama Başkent kazanmazlar, sadece zar avantajından yararlanırlar.

Birden fazla Başkenti inşa edebilirsiniz. Bunun için yeterli sayıda Şehre sahip olmalısınız. Eğer 1 Şehriniz varsa ve çoktan ona Başkent Eklentisini yerleştirdiyseniz, başka bir kategoride size Başkenti getirecek bir Gelişim aşamasını tamamlayamazsınız.

İpucu: Diğer oyuncuların hangi Başkentlere ulaşmaya yakın olduklarına her zaman göz atın. Kategori başı 1 Başkent inşa edilebildiği için doğru Gelişimlere yatırım yapmanız önemlidir.



Örnek: 1. Oyuncu Yönetimde 4. aşamaya (Adliye) ulaştı ve bu yüzden Yönetim-Başkentine sahip oldu. 2. Oyuncu daha sonradan Yönetimde 5. aşamaya (Meclis) ulaştı. Bu durumda 1. oyuncu Yönetim-Başkenti olarak koyduğu eklentiyi çıkarmalıdır. 2. oyuncu istediği bir Şehrini Başkent yapar ve bu Başkent oyun boyunca güvendedir.

Şövalye Hamleleri

Sıranızda her aktif Şövalyenizle birer hamle yapabilirsiniz. Hamleyi yaptıktan sonra Şövalye pasifleşir. (Miğferini çıkarın).

Yaptığı hamle sonrası pasif olan bir Şövalyeyi aynı tur içinde 1 Buğday ödeyerek tekrar aktif hale getirebilirsiniz, ama bu Şövalye bu tur bir daha hamle yapamaz.

Uyarı: Bir Şövalye aktifleştiği turda hamle yapamaz.

Şövalyenizi Hareket Ettirmek

Aktif bir Şövalyenizi hareket ettirebilirsiniz.

Şövalyenin hareketinin başladığı ve biteceği Kesişimler sizin yolunuzla birbirine bağlı olmalıdır.

Bir Kesişimde bir adet Şövalye bulunabilir.

Rakip bir Şövalyenin üstünden geçmek mümkün değildir. (Rakip şövalyeler yolunuzu böler ve hareketi engeller.)

Şövalyenizin bulunduğu Kesişime Köy inşa etmek istiyorsanız önce Şövalyeyi hareket ettirmelisiniz. Eğer şövalyenizi hareket ettiremiyorsanız (Şövalye pasifse veya hareket edebileceği boş bir Kesişim yoksa) buraya Köy yapmanız mümkün değildir.

Şövalyenizi hareket ettirdikten sonra Miğferini çıkararak pasif hale getirin.

Şövalye Kovmak

Aktif bir Şövalyenizi rakip Şövalyenin olduğu bir Kesişime hareket ettirerek rakip Şövalyeyi oradan kovabilirsiniz. Sadece hamleyi yapan Şövalyeden daha güçsüz Şövalyeleri kovabilirsiniz.

Şövalyesi kovulan oyuncu, hareket kurallarına uyararak, kovulan şövalyesini aynı Yola bağlı boş bir Kesişime yerleştirmek zorundadır.

Eğer kovulan Şövalyenin gidebileceği boş ve yolla bağlı bir Kesişim yok ise Şövalye sahadan kaldırılıp oyuncunun önüne geri döner.

Kendi Şövalyelerinizi sahadan kaldırmak için kovmanız mümkün değildir.

Başka bir Şövalyeyi kovduktan sonra Şövalyenizi Miğferini çıkararak pasif hale getirin.

Hırsız Kovmak

Eğer aktif bir Şövalyenizin temas ettiği arazilerde Hırsız varsa bu Şövalyenizi kullanarak (gücü önemsiz) Hırsızı kovabilirsiniz.

Bu hamle, CATAN – Ana Oyun'daki: Şövalye Gelişim Kartı ile tamamen aynıdır. Hırsız Figürünü istediğiniz başka bir Araziye yerleştirin. Eğer Hırsızı yerleştirdiğiniz araziye temas eden rakip Köy/Şehirler varsa birinin oyuncusunun elinden bir kart çalın.

Hırsız kovma hamlesini yaptıktan sonra hamle için kullandığınız Şövalyenizin Miğferini çıkararak onu pasif hale getirin.

Uyarı: Barbarlar Catan adasına ilk saldırılarını yapmadan önce Hırsızı hareket ettiremezsiniz. Buna Şövalye hamlesi ile Hırsızı kovmak da dahildir.



Örnek: Kırmızı oyuncu A Kesişimdeki aktif Şövalyesini okla gösterilen Kesişimlere hareket ettirebilir. Bu Şövalye B ve C kesişimlerine hareket ettirilemez çünkü Şövalyenin bulunduğu A Kesişimi ile bağlı değildir. Başka renkteki Yollar Kesişimleri birbirine bağlamaz.



Örnek: Kırmızı oyuncu aktif Güçlü Şövalyesini mavi Acemi Şövalyenin bulunduğu Kesişime hareket ettirerek mavi Şövalyeyi kovabilir. Mavi şövalye hareket etmek zorundadır ve sadece A Kesişimine hareket edebilir. Bu hamle sonucunda kırmızı oyuncu yol uzunluğunu 4'ten 5'e çıkarmıştır.



Örnek: Kırmızı Şövalye temas ettiği Arazi altıgenlerinde Hırsız olsaydı onu kovabilirdi. Ama Hırsız Şövalyenin etki alanının dışında. Hırsızı bulunduğu yerden kovmak için: Önce Şövalye A veya B Kesişimine hareket ettirilmelidir. Hareket sonrası Şövalye pasif olacağı için 1 Buğday ödenerek tekrar aktifleştirilmelidir. Ancak kırmızı oyuncu bu tur yine de Hırsızı kovamaz. Bir sonraki turunda Hırsız Kovma hamlesini yapabilir.



Barbar Saldırısına Karşı Savunma

Barbar Gemisi kıyıya vardığı anda, yani rotasındaki Barbar Gemisi Sembollü alana ulaştığı anda, Barbarlar Catan adasına varmış demektir ve anında (aktif) Catan Şövalyeleri ile savaşmaya başlarlar.

Öncelikle Barbarların saldırı gücünü hesaplayın. Barbarların saldırı gücü haritadaki toplam Şehir (Başkent dahil) sayısına eşittir.

Daha sonra Catan Şövalyelerinin savunma gücünü hesaplayın. Miğferli Şövalyelerin bayraklarındaki toplam uçları sayın. Toplam savunma gücünüz sahadaki tüm aktif Şövalyelerin toplam gücüne eşittir.

Saldırı ve savunma değerlerini karşılaştırın. Eğer Barbarların saldırı gücü daha yüksekse Barbarlar başarılı bir İstila gerçekleştirir. Eğer değerler eşitse veya savunma değeri daha yüksekse Barbar Saldırısı başarıyla geri püskürtülmüştür.

Barbar İstilasına Başarılı

Başarılı Barbar İstilasının sonucu savunmaya en az (veya hiç) katkı sağlamış oyuncuların Şehirleri yağmalanır.

Barbar İstilasından sadece Şehri olan oyuncular etkilenir. Sadece Köyü olan oyuncular etkilenmez. Ayrıca Başkentler de Barbar İstilasından etkilenmez.

En az bir Şehre sahip tüm oyuncular, aktif Şövalyelerinin toplam gücünü sayar. Toplam gücü en düşük olan oyuncu bir Şehrini kaldırıp yerine Köy yerleştirmek zorundadır. Eğer birden fazla oyuncu en düşük güce sahipse **hepsi** birer Şehrini kaybeder.

Eğer en düşük güce sahip oyuncu Şehir kaybedemiyorsa (tüm Şehirleri başkent ise veya Şehri yoksa), ikinci en düşük güce sahip oyuncu bir Şehir kaybeder. En az bir Şehir sahadan kaldırılana kadar bu kuralı uygulayın.



Örnek: Kırmızı, Beyaz ve Mavi oyuncuların birer aktif Acemi Şövalyesi vardır. Turuncu oyuncunun ise hiç aktif Şövalyesi yoktur. Bu örnekte toplam savunma değeri „3“tür.

Kırmızı ve Mavi oyuncunun ikişer Şehri, Turuncu oyuncunun bir Başkenti vardır. Beyaz oyuncu ise sadece Köye sahiptir. Barbarların toplam saldırı değeri „5“tir.

Savaş 3:5 Barbarlar kazanır.

Kırmızı ve Mavi oyuncu birer Şehir kaybeder. Turuncu oyuncunun savunmaya katkısı daha az olmasına rağmen tek Şehri Başkent olduğu için güvencedir. Saldırı sonucu en az bir Şehir kaybedilmesi gerektiğinden sırada Kırmızı, Mavi ve Beyaz vardır. Beyaz oyuncunun Şehri olsaydı o da bir Şehir kaybedecekti.

Uyarı: Eğer hiçbir oyuncunun aktif Şövalyesi yoksa tüm oyuncular en düşük güce sahiptir ve herkes birer Şehir kaybeder.

Eğer Sıra olan bir Şehir sahadan kaldırılırsa Sıra da Şehirle beraber kaldırılır.

Bir oyuncunun sahada Şehri kalmasa da, Şehir Gelişim Tablosundaki geliştirmelerini kaybetmez. Olay Zarı Gelişim Sembolü geldiğinde İlerleme Kartı kazanabilir. Ama en az bir Şehir inşa edene kadar Şehir Geliştirme hamlesini yapamaz.

Uyarı: Eğer saldırı sonucu Şehir kaybetmesi gereken oyuncu 5 Köyünü de sahaya yerleştirmişse kaybedeceği Şehir yine de Köye çevrilir. Oyuncu yerleşim yerini kaybetmez. Bu durumda kaybedilecek Şehir figürünü ters çevirin ve bu yerleşimi Köy sayarak oyuna devam edin. Bu oyuncu bir Şehir inşa etmek isterse önce ters çevrilmiş Şehrini tamir etmelidir. Önünde Şehir figürü varsa bile önce bu „Köy“ Şehir yapmak zorundadır. Bu Köyü Şehir yapmanın maliyeti aynıdır. Ters dönmüş Şehir figürü tüm kurallar açısından Köy olarak değerlendirilir.

Catan Şövalyeleri Saldırısı Püskürttü

Catan adasının Şövalyeleri Barbarları geri püskürttü ve şanlı zaferlerini kutluyorlar.

Aktif Şövalyelerinin toplam gücü en yüksek olan oyuncu bir Zafer Puanı Pulu kazanır.

Eğer en yüksek aktif güçte eşitlik varsa kimse Zafer Puanı kazanmaz. Eşitliği paylaşan tüm oyuncular istedikleri bir İlerleme destesinden bir kart çeker.

Saldırının sonucundan bağımsız olarak tüm aktif şövalyeleri pasif hale getirin. Barbar Gemisi figürünü rotasının ilk alanına geri yerleştirin.

Oyunun Sonu

Sıra sizdeyken, 13 veya daha fazla Zafer Puanına sahipseniz oyun biter ve kazanan siz olursunuz.

Daha Stratejik bir Oyun için Alternatif Kural

Daha stratejik ve rekabetçi bir oyun için bir kural değişikliği yapabilirsiniz. Barbar Saldırısı başlarken sırayla tüm oyuncular savunmaya kaç aktif Şövalyesi ile katkı sağlayacağını belirtir ve toplam savunma değeri bu Şövalyeler ile hesaplanır. Saldırı sonrası sadece savunmaya katkı sağlayan Şövalyeler pasif hale getirilir.

İpucu: Bu kuralı kullandığınız oyunlarda öndeki rakiplerinize zarar vermek için eksik savunma yaparak Barbarların kazanmasını sağlayabilirsiniz.

İlerleme Kartları

Bilim



Simyacı (2x)

Bu kartı kaynak üretim zarfını atmadan önce oynayın ve zar atmak yerine geçerli değeri seçin. Sadece olay zarını atın ve ilk önce olayı gerçekleştirin.

Bu kartı kullanarak iki zarın da „geldiği“ sayıyı ayrı ayrı belirleyebilirsiniz. İsterseniz toplam sonucu „7“ yapabilirsiniz. Ama zarların yüzlerini Olay Zarı atılmadan önce belirlemelisiniz. Normalde olduğu gibi önce Olay Zarının sonucunu çözümleyin. Bu kartı zar atıldıktan sonra zarın sonucunu değiştirmek için kullanamazsınız.



Vinç (2x)

Bu turda yapacağınız bir şehir geliştirmesi (tiyatro, pazar vb.) için bir ürün kartı az ödeyin.

İndirim sadece bu kartı oynadığınız turda geçerlidir. İndirim sadece bir aşama yükseltmede geçerlidir. Bu kart kullanılarak bir kategorinin ilk Geliştirmesi ücretsiz yapılabilir.



Madenci (2x)

En az bir köy veya şehrinizin temas ettiği her dağ arazisi için 2 demir kartı alın.

Dağ Arazilerine temas eden yerleşimlerin Köy veya Şehir olması fark etmez. Her Arazi başına 2 Demir alırsınız (Köy/Şehir başına değil). Örnek: Aynı Dağ Arazisine temas eden iki Köyünüz ve başka bir Dağ Arazisine temas eden bir Şehriniz var. Madenci kartını oynadığınızda toplam 4 Demir kazanırsınız.



Sulama (2x)

En az bir köy veya şehrinizin temas ettiği her tarla arazisi için 2 buğday kartı alın.

Tarla Arazilerine temas eden yerleşimlerin Köy veya Şehir olması fark etmez. Her Arazi başına 2 Buğday alırsınız (Köy/Şehir başına değil). Örnek: Aynı Tarla Arazisine temas eden iki Köyünüz ve başka bir Tarla Arazisine temas eden bir Şehriniz var. Sulama kartını oynadığınızda toplam 4 Buğday kazanırsınız.



Zafer Puanı (1x)

Matbaa: Bu kartı çektiğiniz anda önünüze açın.

Zafer Puanı kartları gizli tutulamaz. Bu kartlar el limiti sayımlarına dahil edilmezler.



Şehir Planlama (2x)

2, 12, 6 ve 8 dışındaki iki sayı pulunun yerini değiştirin.

Değiştirdiğiniz iki sayı puluna temas eden bir Köy veya Şehriniz olması gerekmez. Üstünde Hırsız bulunan bir sayı pulunu da seçebilirsiniz. Bu durumda Hırsız hareket etmez, aynı Arazi

Altıgeninde kalır.



Mühendis (1x)

Bu kartı oynadığınızda şehirlerinizden birine ücretsiz olarak 1 sur inşa edebilirsiniz.

Sur ücretsizdir ama geri kalan Sur yapma kuralları geçerlidir.



Doktor (2x)

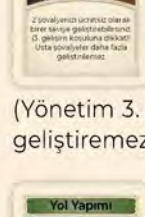
2 Demir ve 1 Buğday ödeyerek bir Köyünüzü Şehre geliştirin.

Bu kart 1 Demir ve 1 Buğday tasarrufu sağlar. Bir inşaat sırasında birden fazla Doktor kartı kullanamazsınız.



Demirci (2x)

2 şövalyenizi ücretsiz olarak birer seviye geliştirebilirsiniz. (3. gelişim koşuluna dikkat!) Usta şövalyeler daha fazla geliştirilemez.



Yol Yapımı (2x)

Bu kartı oynadığınızda, ücretsiz olarak iki yol yapabilirsiniz. (Denizciler: yol yerine gemi yapabilirsiniz)

Bu 2 Yolu birbirinden bağımsız yerlere inşa edebilirsiniz. Yollar ücretsizdir.

Ticaret



Tüccar (6x)

Tüccar figürünü bir köy veya şehrinizin temas ettiği bir araziye kendi köy/shəhrinize yakın yerleştirin. Tüccar sizin köy/shəhrinizdeyken o arazinin ürettiği kaynağı vererek 2:1 ticaret yapabilirsiniz.

Tüccar figürü ilk Tüccar kartı oynanana kadar sahanın dışında durur. Tüccarın üstünde durduğu Arazinin ürettiği kaynaktan 2 tane vererek kart kabından istediğiniz başka bir Kaynak veya Ürün Kartını alabilirsiniz. Tüccarın etkisini sadece kartı son oynayan kişi kullanabilir. Bu kişiyi unutmamak için Tüccarı Arazi altıgeninin ortasına değil oynayan oyuncunun yerleşimine yakın olarak yerleştirin. Hırsızın aynı araziye konulması Tüccarı etkilemez.

Tüccar figürü sizin yanınızda durduğu sürece 1 puan değerindedir.



Ticaret Limanı (2x)

Tüm oyunculara bir kaynak kartı teklif edin. Teklif ettiğiniz kart karşılığında her oyuncu (elinde varsa) size istediği bir ürün kartını vermek zorundadır.

Bu kartı sıra sizdeyken kullanabilirsiniz. Bir oyuncuyla bir kere „ticaret“ yapabilirsiniz. Sizin 1 **Kaynak Kartı** teklif etmeniz ve rakibinizin 1 **Ürün Kartı** vermesi zorunludur. Teklif yaptığınız oyuncunun Ürün Kartı yoksa ticaret gerçekleşmez, siz ona teklif ettiğiniz Kaynak kartını vermezsiniz.



Ticari Filo (2x)

Bir ürün veya kaynak türü seçin. Bu tur boyunca seçtiğiniz karttan 2 tane vererek istediğiniz bir kartı alabilirsiniz. (2 : 1 Limanı ile Ticaret gibi) Bu takası birden fazla kere yapabilirsiniz.

Bu takası yaparken sadece seçtiğiniz türden kart verebilirsiniz. Takası her yaptığınızda farklı bir kart alabilirsiniz. Takas karşılığında Ürün veya Kaynak Kartı alabilirsiniz..



Gümrük Vergisi (2x)

Sizden daha çok zafer puanına sahip bir oyuncuyu seçin. O oyuncunun eline bakın ve istediğiniz iki ürün ya da kaynak kartını çalın.

Seçtiğiniz oyuncunun herhangi bir şekilde bu „Hırsızlıktan“ korunamaz.



Ürün Teftişi (2x)

Bu kartı oynadığınızda, bir ürün türü belirtin. Eğer varsa, diğer oyuncular ellerinden 1 ilgili ürün kartını size verir.

Rakipleriniz herhangi bir şekilde bu „Hırsızlıktan“ korunamaz.



Kaynak Teftişi (4x)

Bu kartı oynadığınızda, bir kaynak türü belirtin. Eğer varsa, diğer oyuncular ellerinden 2 ilgili kaynak kartını size verir.

Eğer bir oyuncuda belirtilen türden sadece 1 Kaynak Kartı varsa yine de 1 Kaynağı verir.

Yönetim



Haraç (2x)

Hırsız hareket ettirin. Hırsız koyduğunuz araziye temas eden köyü veya şehri olan tüm oyunculardan rastgele 1 kaynak ya da ürün kartı çalın.

Bir oyuncunun seçtiğiniz araziye temas eden birden fazla köy/shəhri varsa bile ondan 1 kart çalarsınız.



Diplomat (2x)

İstediğiniz bir ucu açık yolu (bir tarafında aynı renk yol/figür olmayan) kaldırın. Kendi yolunuzu kaldırırsanız o yolu başka bir yere yerleştirebilirsiniz.

„Ucu Açık Yol“ ifadesi bir yolun baş veya son parçası olan ve diğeri ucunda başka bir Yol, Köy/Şehir veya Şövalye olmayan bir Yol figürünü anlatır. (Denizciler ek paketi ile oynanırken açık Gemi de olabilir.) Başka bir oyuncunun Yolunu kaldırırsanız, kaldırdığınız figürü oyuncunun önüne geri koyun. Kendi yolunuzu kaldırırsanız normal inşaat kurallarına uyarak yolu başka bir yere hiçbir ücret ödmeden yerleştirin. Başka bir oyuncunun Yolunu kaldırıp kendiniz bedava bir Yol inşa edemezsiniz.



Komutan (2x)

Bu kartı oynadığınızda pasif durumdaki bütün şövalyelerinizi ücretsiz aktifleştirin.

Şövalyeleri aktifleştirmek tamamen bedavadır ve seviyelerinden bağımsızdır.



Düğün (2x)

Sizden daha fazla zafer puanına sahip olan tüm oyuncular size kendi seçtikleri iki kaynak/ürün kartı vermelidir.

Elinde 1 Kartı olan oyuncular o kartı hediye etmek zorundadır. Kartı olmayan oyuncular Düğün'den etkilenmez.



Enrika (2x)

Başka bir oyuncunun şövalyesini bulduğunuz kesişimden kovabilirsiniz. Bu kesişime yol ya da gemi ile ulaşmış olmanız gerekir.

Enrika kartını oynamak için Şövalyeniz olmasına gerek yoktur. Bu kartı kullanarak yolunuzu kapatan, uzun yolunuzu bölen veya Köy yapmak istediğiniz Kesişimi dolduran bir rakip Şövalyeyi kovabilirsiniz. Kovulan Şövalye normal kurallara göre başka bir Kesişime yerleştirilmeli veya sahadan kaldırılmalıdır. Daha sonra bu Kesişime başka bir Şövalye yerleştirilebilir veya hareket ettirilebilir.



Sabotaj (2x)

Sizinle aynı ya da daha fazla zafer puanına sahip olan diğer tüm oyuncular ellerindeki kartların (ürün ve kaynak) yarısını kaybeder.

Tek sayılar aşağı yuvarlanır. (9 Kartı olan bir oyuncu 4 kart kaybeder.)



Casus (3x)

İsteddiğiniz bir oyuncunun ilerleme kartlarına bakın ve seçtiğiniz 1 kartı çalın.

Casus kartı ile çaldığınız ilerleme kartını hemen kullanabilirsiniz. Casus ile Zafer Puanı kartı çalamazsınız.



Hain (2x)

Seçtiğiniz bir oyuncu istediği bir şövalyesini haritadan kaldırır. Sonra siz de aynı yere aynı güçte ve aktiflikteki bir şövalye yerleştirin.

Eğer önünüzde rakibinizin kaldırdığı Şövalyeyle aynı güçte Şövalyeniz kalmadıysa daha güçsüz bir Şövalye figürü yerleştirebilirsiniz.

Eğer yerleştirmeye uygun aynı güçte veya daha güçsüz bir Şövalyeniz yoksa rakibiniz yine de bir Şövalye kaldırır ama siz onun yerine kendi Şövalyenizi yerleştiremezsiniz. Eğer rakibiniz bir Usta Şövalye kaldırmayı seçerse, siz daha Kale Geliştirmesini (Yönetim 3. Aşama) yapmamış olsanız bile bir Usta Şövalye yerleştirebilirsiniz. Yerleştirdiğiniz Şövalyenin aktiflik durumunu kaldırılan Şövalye ile aynı duruma getirin.



Zafer Puanı (1x)

Anayasa: Bu kartı çektiğiniz anda önünüze açın.

Zafer Puanı kartları gizli tutulamaz. Bu kartlar el limiti sayımlarına dahil edilmezler.

Şövalyeler & Şehirler'i Denizciler ile Birleştirmek

Şövalyeler & Şehirler ek paketini *Denizciler* ile birleştirmeniz mümkün. İki ek paketi beraber oynarken *Yeni Kıyılara Yolculuk* (Senaryo 1) ve *Çölün Ötesinde* (Senaryo 4) senaryolarını oynamanızı tavsiye ederiz. Küçük ve fazla adalar içeren senaryolar ve gizli (kapalı) altıgen kuralı kullanan senaryolar *Şövalyeler & Şehirler* ek paketiyle uyumsuzdur. Bu ek pakette Yollar için anlatılan hamle ve kuralların hepsinin Gemiler için de geçerli olacağını unutmayın.

Ek Kurallar

Çok adalı senaryolarda Barbarların tüm adalara aynı anda saldırdığı varsayılmalı ve sahadaki tüm aktif Şövalyeler ve Şehirler dikkate alınmalıdır.

Şövalyeler Gemi Hatları üzerinden de hareket ettirilebilir. Hareketin başladığı ve bittiği Kesişimler Yol ve Gemilerin kombinasyonu ile bağlı olabilir. Lakin Yol ve Gemilerin birbirine bağlanmaları için aralarında Köy veya Şehir olması gerektiğini unutmayın.

Şövalyeler tamamen Deniz Altıgenleri arasında bulunan Kesişimlere de yerleştirilebilir. Kesişime en az bir Geminiz temas etmelidir. (Şövalye Gemide savaşa katılır).

Eğer bir Şövalye bir Gemi Hattının en ucunda ise o Gemi Hattı kapalı sayılır. Şövalyenin aynı renkteki bir Köy veya Şehirle bağlantısını kesecek bir Gemi hareketi yapılamaz.

Şövalyenizi rakip bir Gemi Hattını bölmek için kullanabilirsiniz. Rakibiniz için Şövalyenizin bir ucunda durduğu Gemi Hatları açık sayılmaz ve onları hareket ettiremez.

Aktif bir Şövalyenizle Hırsız Kovma hamlesini yaparak Korsan figürünü de kovabilirsiniz. Aynı Hırsız gibi Korsan figürünün de Şövalyenin temas ettiği altıgenlerin birinde olması gereklidir.

Oynadığınız senaryonun puan hedefini 2 yükseltin.

Altın Madeni arazilerinden sadece Kaynak Kartı alabilirsiniz, Ürün Kartı alamazsınız.

Tüccar Altın Madenine yerleştirilemez.

Aynı Hırsız gibi Korsan figürü de Barbarların ilk saldırısı gerçekleşmeden önce oyuna dahil edilmez.