

KLAUS TEUBER

CATAN®

DENİZCİLER

EK PAKET

KURAL KİTAPÇIĞI

İçindekiler

Yeni Maceralara Yelken Açın!	2	Çölün Ötesinde	14
Kutu İçeriği	3	Kayıp Kabile	16
Oyunun Amacı	3	Bulunmaz Kumaş	18
Kurallar	4	Korsan Adaları	20
Yeni Kıyılara Yolculuk	8	CATAN Harikaları	22
Dört Ada	10	Yeni Dünya (Serbest Kurulum)	24
Sisli Ada	12		



Yeni Maceralara Yelken Açın!

Catan adasının sakin yaşamı herkesin hoşuna gitse de bazıları içlerindeki macera aşkını bastıramıyor. Gemilerinizi hazırlayın ve yepyeni adaları bulmak için denizlere atılın! Yeni adalar size ne gibi yeni kaynaklar sunacak? Ama tabii ki bu yolculuk bazen dalgalı olabilir. Sis kaplı gecelerde bile peşinizi bırakmayan korsanlar, bulacağınız altınları takas yapmadan almak isteyebilir. Rüzgarın yönünü tespit edin ve CATAN Dünyasında yepyeni senaryolara yelken açın!

Denizciler Ek Paketi ile 8 Senaryodan oluşan dolu dolu bir macera hikayesini takip edebilir veya Catan adasındaki ticaret ve genişlemenizi Yeni Dünya (Syf. 24) kuralları ile denizlere genişletebilirsiniz.

Eğer Senaryoları oynayacaksanız sırayla gitmenizi tavsiye ederiz. Senaryolarda eklenen kurallar aşamalı olarak size yeni konseptleri öğretmek için tasarlanmıştır. İlerideki senaryolar daha zor ve karmaşık kurallar içermektedir. Lakin senaryoları sıralı oynamak zorunlu değildir. Tüm senaryolar tekrar tekrar oynanabilir. Değişken Kurallar başlıkları bu konuda size ekstra yardımcı olacaktır.

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.

© 1997, 2025 KOSMOS Verlag, Pfizerstr. 5-7,
70184 Stuttgart, Germany

© 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.: 684655

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 Klover
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
Geliştirm Ekibi: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Don-
tanville, 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 Çeviri: Metin Ünüvar
Türkçe Dizgi: Eda Esentürk Durşen

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

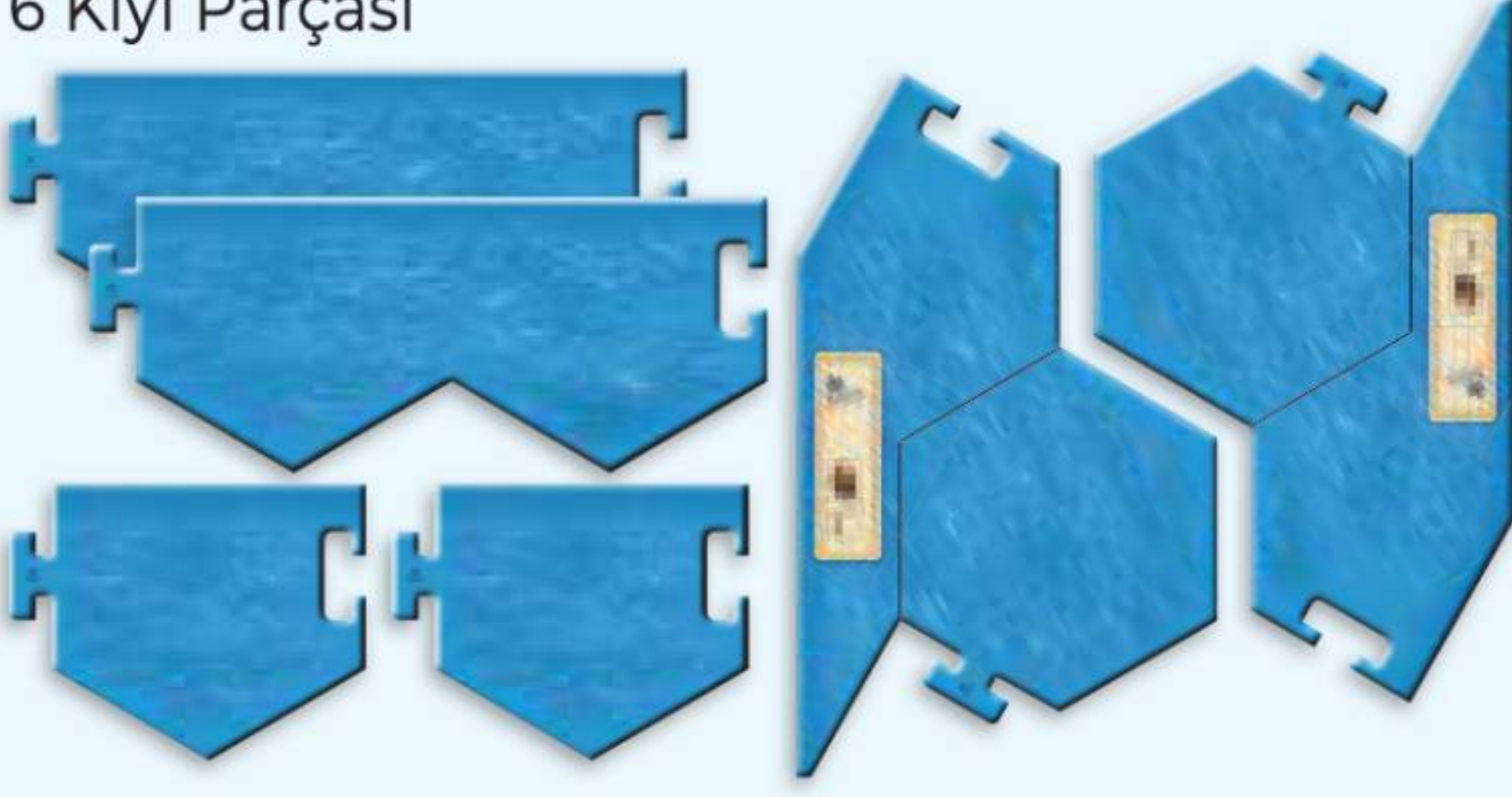
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4
34738 Kadıköy - İstanbul

info@neotroygames.com

www.neotroygames.com

Kutu İÇeriĐi

6 Kıyı Parçası



60 Gemi Figürü

(Renk başı 15 adet)



10 Liman Pulu



5x 3:1, Her Kaynak türü için 1er adet 2:1 Limanı

30 Arazi Parçası



19 x Deniz, 2 x Taş OcaĐı, DaĐ, Altın Madeni, Çöl, 1 x Tarla, Orman, Mera

6 Yapı Maliyetleri Kartı

(5-6 Oyuncu Denizciler Ek Paketi için fazladan parça içerir)



10 Sayı Pulu



1 Korsan Figürü



7 Catan Harikası (5-6 Oyuncu Denizciler Ek Paketi için fazladan Deniz Feneri ve Büyük Kütüphane kartı bulunmaktadır.)



50 Zafer Puanı Pulu



Arkası: Kumaş

12 Korsan Kalesi Pulu (Renk başı 3 adet)



4 Oyuncu Pulu



5 Büyük Sur Pulu



2 Büyük Köprü Pulu



Oyunun Amacı

CATAN *Denizciler* senaryolarının her birinde Zafer Puanı edinmenin farklı yollarını bulacaksınız. Her senaryonun tamamlanması için gereken Zafer Puanı veya ek şartlar senaryolarda belirtilmiştir. Sıra kendisinde olan oyuncu hedef Zafer Puanı miktarına ulaştığında oyunu kazanır ve oyun anında sonlanır.

İlk önce Kurallar kısmını okumanızı tavsiye ederiz. Açıklanan kurallar tüm senaryolar için geçerlidir.

Kurallar

Denizciler Ek Paket Kuralları


CATAN – Ana Oyun'daki tüm kurallar geçerlidir. Gerekğinde ana oyunun kural kitabına başvurabilirsiniz.

Bu kural kitabı sadece *Denizciler Ek Paketi* kurallarını içermektedir. Önce genel kurallar anlatılmaktadır. Bunlar tüm senaryoların temelidir. Bazı senaryolar ek kurallar içerebilir. Bunlar her zaman senaryonun içinde belirtilecektir. Senaryo kuralları ile genel kurallar çelişirse senaryo kurallarını dikkate alın.

CATAN – *Denizciler'i* senaryolardan bağımsız da oynayabilirsiniz. Bunun için yazılmış „Serbest Kurulum“ kurallarını sayfa 24'de bulabilirsiniz. Eğer senaryoları oynayacaksanız kural kitabındaki sıralamayı takip etmenizi tavsiye ederiz. Senaryoların sıralı hikayesi sizi Catan adasının etrafında bir yolculuğa çıkaracak.

Senaryo Kurulumu ve Gereken Parçalar

Tüm senaryolar CATAN – Ana Oyun kutusundan çıkan parçalara ihtiyaç duymaktadır. Her senaryonun başında o senaryo için gerekli parçaların tam listesi bulunmaktadır.

Not: Farklı Catan ek paketlerinden çıkan parçaları ayırt edebilmeniz için bu paketten çıkan parçalarda  sembolü bulunmaktadır. Arazi Parçalarında sembol sol alt köşededir. Sayı Pulları ve diğer oyun parçalarının ise arka tarafındadır.

Kıyı Parçalarını senaryolarda belirttiği şekilde yerleştirin.

Uyarı: CATAN – Ana Oyun'dan çıkan Kıyı Parçaları ters çevrilerek kullanılacaktır. Yani limanların basılı olduğu tarafları altta kalacak ve hiçbir liman gözükmeyecektir..

Kıyı parçalarını birleştirirken, Denizciler Ek Paketinden çıkan parçaları masaya yerleştirip ana oyuna ait Kıyı Parçalarını yeni parçalara üstten yerleştirirseniz, parçalar kolayca birleşir. Eğer parçalar anlatılandan ters ise veya farklı şekilde birleştirmeye çalışırsanız kesim yapıları gereği direnç gösterirler. Bu durumda güç kullanmak parçalara zarar verebilir.

Arazileri ve denizleri senaryoların şekillerinde gösterildiği gibi yerleştirin. Bazı senaryolar 3 ve 4 oyuncu için farklı harita dizilimleri içerir. Bunlara dikkat edin.

Arazilerden sonra şekillerde gösterilen yerlere Sayı Pullarını yerleştirin..

Limanları temsil etmek için bu ek paketten çıkan Liman Pullarını kullanmalısınız. Senaryo görsellerinde limanlar iki farklı şekilde belirtilmiş olabilir: belirli veya rastgele. Belirli düzende liman pullarını şekillerde gösterilen yerlere yerleştirin.

Rastgele liman dizilimini yapmak için önce senaryoda haritanın altında belirtilen Liman Pullarını ayırın. Kalanları karışmamaları için kutuya geri koyun. Liman Pullarını kapalı şekilde karıştırın. Kapalı Liman Pullarından rastgele çekerek harita görselinde Liman Pulu gözüken yerlere açık şekilde yerleştirin.



Gemi Yapımı ve Kullanımı

Gemi İnşa Etmek

Gemiler aynı Yollar gibi yerleştirilir. Farklı olarak bir Gemi Hattının uç Gemileri bazı durumlarda hareket ettirilebilirler.

Gemiler ya iki Deniz arazisinin arasındaki Kenara (=Su Yolu) ya da bir tarafı Deniz diğer tarafı ise başka bir Arazi parçası olan Kenarlara (=Kıyı) yerleştirilebilirler.

Gemiler yerleştirilirken aşağıdaki kurallara dikkat edilmelidir:

Gemiler bir Köy/Şehire temas edecek şekilde veya başka bir Gemiye bağlı Hat oluşturacak şekilde yerleştirilmelidir. Gemi Hatları Yollar gibi dallanabilir.

Bir Su Yolunda en fazla 1 Gemi olabilir. Bir Kıyıda ise ya 1 Gemi ya da 1 Yol olabilir. İkisi aynı Kenara yerleştirilemezler.

Bir Yolun bir Gemiye takip ederek veya bir Geminin bir Yolu takip ederek yerleştirilmesi mümkün değildir. Yol ve Gemilerin birleşebilmesi için geçiş noktalarında bir Köy veya Şehir bulunmalıdır.

Gemilerin İşlevi

Denizlerdeki gemiler, kara arazilerindeki yollar ile aynı işlevi görürler. Bir Gemi iki Kesişimi birbiriyle bağlar. Birbirini takip eden Gemiler „Gemi Hattı“ olarak adlandırılır.

Bir oyuncu kendi rengindeki bir Köy veya Şehirden başka bir kara Arazisine Gemi Hattı ile ulaşırsa, orada yeni bir Köy inşa edebilir. Daha sonra bu Köyden bir kara Yolu inşa etmeye başlayabilir ve/veya Gemi Hattını devam ettirebilir.

Yerleşim Aşaması

Yerleşim Aşamasında Kıyıya temas eden bir Köy yerleştirirseniz, Köye bağlı bir Yol yerleştirmek yerine Gemi ile başlayabilirsiniz. Bu şekilde bir başlangıç Denizlere hızlı açılmak isteyen oyunculara kolaylık sağlar.



Gemi

Maliyet: 1 Odun + 1 Yün



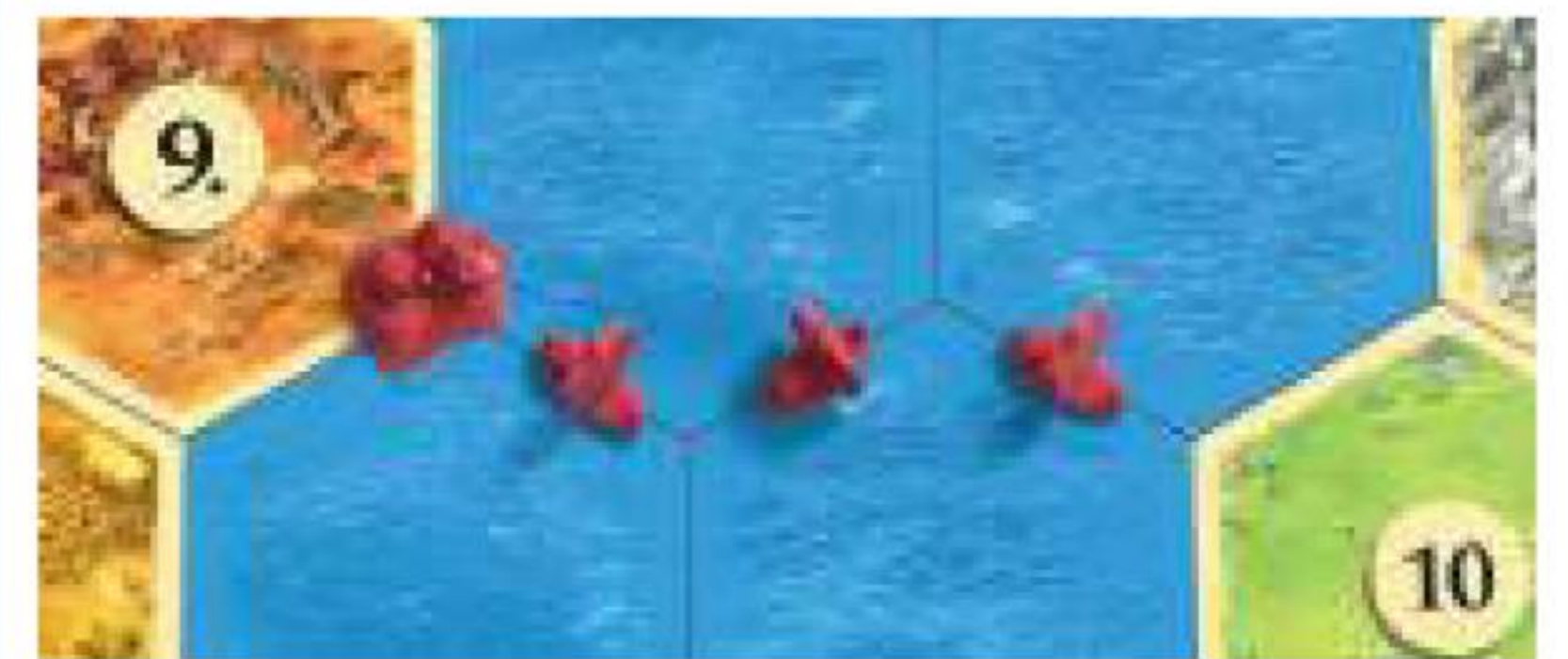
Örnek: Örnekte Kırmızı oyuncunun bir Gemisi Su Yolundadır. Diğer Gemisi ise Kıyıda. Bunların ikisi de Yerleşim Aşamasında yerleştirilmiştir.



Örnek: Kırmızı oyuncu Yoluna bağlı bir Gemi inşa edemez.



Örnek: Bu örnekte kırmızı oyuncunun Gemi Hattı dallanmış durumdadır.



Örnek: Kırmızı oyuncu Gemi Hattı sayesinde başka adadaki bir Meraya ulaşmıştır ve isterse buraya bir Köy inşa edebilir.



Gemileri Hareket Ettirmek

Birbirlerini takip eden Gemiler Gemi Hatlarını oluşturur. İki Köy ve/veya Şehir arasında kalan (birbirine bağlayan) Gemi Hattı kapalı sayılır.

İki Köy ve/veya Şehri birbirine bağlamayan bir Gemi Hattı ise açıktır. Sıranızda bir kere açık bir Gemi Hattının en uçtaki Gemisini kaldırıp haritadaki istediğiniz başka bir Kenara yerleştirebilirsiniz. Geminin yeni yeri inşaat kurallarına göre Gemi yerleştirmeye uygun olmalıdır.

Kapalı bir Gemi Hattındaki hiçbir Gemi hareket ettirilemez.

Eğer başka bir oyuncu kapalı bir Gemi Hattınızın arasındaki bir Kesişime başka bir kenardan yaklaşıp Köy/Şehir inşa ederse, o hat hala kapalı sayılır. Aynı Yollarda olduğu gibi bu durum „En Uzun Yol“ Özel Puan Kartı için bu hattı bölmüş olur.

Kapalı bir Gemi Hattından dallanan Gemiler başka bir Köy/Şehre ulaşmadıkları sürece açık sayılırlar. Ama sadece dallanan kısım açıktır. Eğer Geminizi hareket ettirmek, öncesinde bağlı olan iki Köyü ve/veya iki Şehri bağlantısız hale getiriyorsa o Gemi hareket ettiremezsiniz.

Her oyuncu kendi sırasında tur başı 1 kere kendi Gemilerinden birini hareket ettirebilir. Aynı turda inşa edilmiş bir Gemi hareket ettirilemez. Gemi hareket ettirmek zorunlu değildir ve hareket ettirebileceğiniz birden fazla Geminiz varsa istediğinizi hareket ettirebilirsiniz.

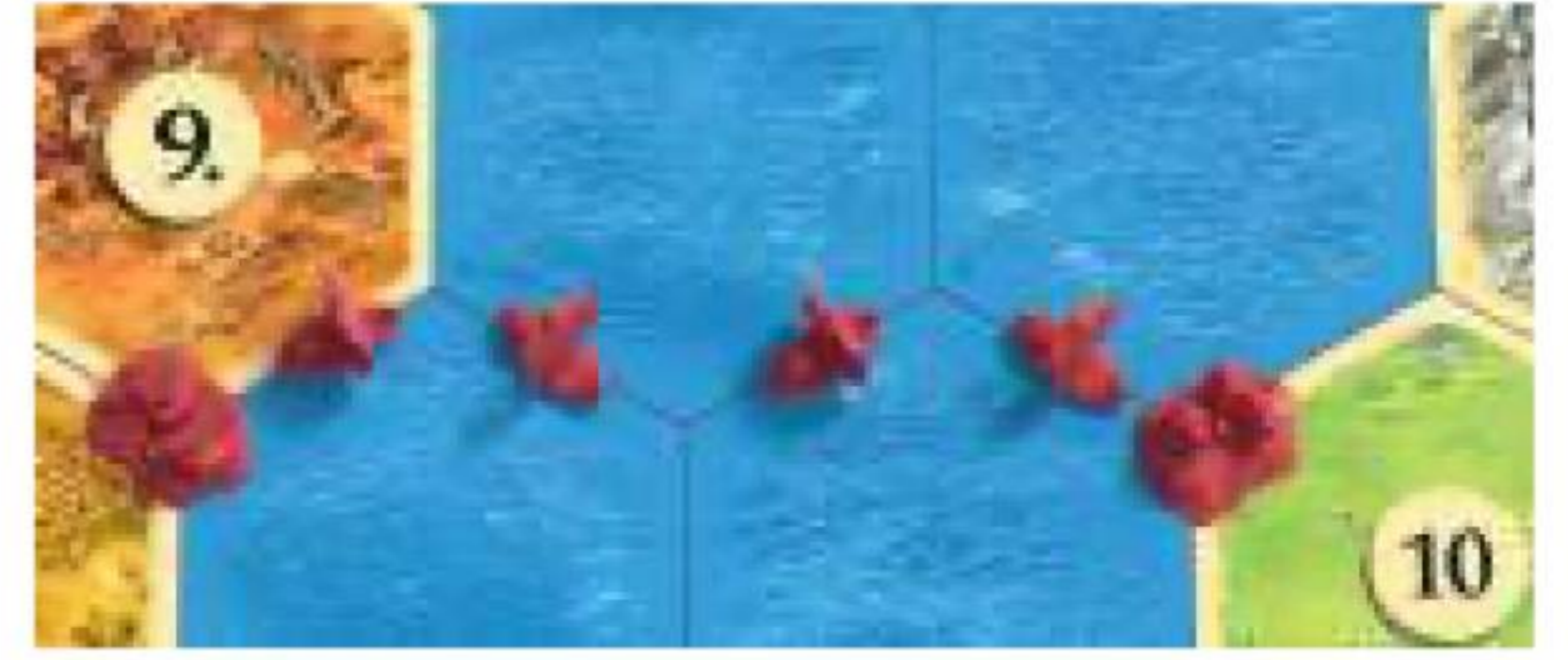
Gemiler ve Yollar

En Uzun Yol

„En Uzun Yol“ belirlenirken Yollar ve Gemiler beraber sayılır. Bunun için Yoldan Gemiye veya Gemiden Yola geçerken arada bir Köy veya Şehir bulunmalıdır. Yoksa Gemi ve Yollar birleşik sayılmaz. Dallanma durumlarında Ana Oyun ile aynı kurallar geçerlidir.

„Yol Yapımı“ Gelişim Kartı

„Yol Yapımı“ kartını oynadığınızda 2 Yol yerine 2 Gemi veya 1 Yol ve 1 Gemi inşa edebilirsiniz.



Örnek: Bu Gemi Hattının iki ucu da kapalı olduğu için hiçbir Gemi hareket ettirilemez.



Örnek: İki Gemi Hattı da açıktır. Kırmızı oyuncu okla gösterilen Gemisini hareket ettirmek isterse bu Gemi kaldırıp yeşil tik ile işaretli Kenarlardan herhangi birine geri yerleştirebilir.



Örnek: Kırmızı oyuncu „En Uzun Yol“ kartına sahiptir. Yolu 6 uzunluğundadır: 4 Gemi ve 2 Yol. Soldaki iki Gemi bu uzun yola dahil etmek için okla gösterilen Kesişime bir Köy inşa etmelidir. O zaman o iki Gemi, Yol figürleriyle bağlanmış olur ve uzunluk 8'e çıkar.



Korsan Figürü Kuralları

Korsan Figürü oyuna senaryoda belirtilen yerde başlar. Genelde bu yer senaryo görselinde „X“ ile işaretlidir. Korsan Figürü zarda „7“ geldiğinde veya bir Şövalye Gelişim Kartı oynandığında hareket ettirilebilir. Korsan Figürü her zaman bir Deniz altıgeninin ortasına konur. Korsanı hareket ettiren kişi hangi Deniz altıgenine konacağına karar verir.

Eğer Korsan Figürünün hareket ettiği Deniz altıgeninin Kenarlarında Gemi varsa, Korsanı hareket ettiren kişi Geminin sahibinin elinden bir Kaynak Kartı çalar. Eğer Korsan Figürü birden fazla rakip oyuncunun Gemisine temas ediyorsa, hareketi yapan oyuncu aralarından birini seçer.

Korsan Figürünün durduğu Deniz altıgeninin kenarlarına herhangi bir şekilde Gemi konamaz veya kaldırılamaz. Buna gemi hareket ettirmek de dahildir. Korsan kendisine direkt temas etmeyen Gemileri etkilemez.

Korsan ve Hırsızın Beraber Kullanımı

Hırsız Figürü senaryoda belirtilen arazide başlar.

Zarda „7“ geldiğinde zarı atan oyuncu Hırsız ya da Korsanı hareket ettirebilir. Lakin birini hareket ettirmesi zorunludur.

Hırsız Figürü hareket ettirilirken (Senaryo aksini belirtmedikçe) istenen herhangi bir Arazi altıgenine yerleştirilebilir. Arasında Deniz olan bir adadan başka bir adaya hareket ettirilebilir. Hırsız, bir Deniz altıgenine konamaz. Hırsızın işleyişinde CATAN – Ana Oyun kuralları geçerlidir.

Bir Şövalye kartı oynadığınızda Hırsız ve Korsandan birini seçip hareket ettirirsiniz. Yukarıda anlatılan kurallar geçerlidir.

Yeni Arazi Tipi: Altın Madenleri

Denizciler Ek Paketi ile oyuna „Altın Madeni“ adlı yeni bir arazi tipi eklenir. Bu araziler Altın üretir.

Altın bir ara ticaret ürünüdür. Kendi kaynak kartı yoktur.

Bir Altın Madeni arazisinin üstündeki sayı zarda gelince, bu araziye temas eden her Köy başına Köyün sahibi oyuncu istediği 1 Kaynak Kartını kazanır. Aynı şekilde Şehir sahibi oyuncular da şehir başına istedikleri 2 Kaynak Kartını üretmiş olurlar.

Bir Altın Madeninden herhangi bir sebeple (Şehir, birden fazla Köy) birden fazla Kaynak Kartı aldığınızda kaynakların aynı olması zorunlu değildir. İstedığınız kombinasyonda Kaynak Kartı alabilirsiniz.

Oyunun Sonu

Bir oyun senaryoda belirtilen şartlar sağlandığı anda biter. Bu genelde sıra sizdeyken belli bir Zafer Puanı sayısına ulaşmak anlamına gelmektedir. Bazı senaryoların puan hariç veya puana ek kazanma koşulları olabilir.



Senaryo 1: Yeni Kıyılara Yolculuk



Uzun ve meşakkatli bir yolculuğun ardından Catan'a varan insanlar bu adaya köyler kurarak yerleşti. Cesur ve maceraperest olan bazı Catanlılara ise bu adaya yerleşmek yetmedi. Kurdukları ticaret limanlarında yepyeni gemiler inşa edip ufka doğru hayaller kurmaya başladılar.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	13	2	1
Çöl	-	3	2
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	4	5	3
Orman	3	6	2
Mera	3	8	3
Tarla	5	9	2
Dağ	4	10	3
Dağ	4	11	2
Dağ	4	12	1
Toplam	35	Toplam	22

Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
3x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar:
18 Zafer Puanı Pulu



Kurulum

Eğer bu senaryoyu 3 oyuncuyla oynuyorsanız bu sayfadaki haritayı kurun. Eğer 4 oyuncu iseniz bir sonraki sayfadaki haritayı kurun.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Başlangıç köylerinizin ikisini de büyük adaya yerleştirmeniz zorunludur. CATAN Ana Oyun'un kurallarına göre normal yerleşim yapın. Eğer köylerinizi kıyıya yerleştirirseniz, yol yerine gemi koyabilirsiniz.

Korsan/Hırsız

Bu senaryoda hem Hırsız hem de Korsan bulunmaktadır. Üç kişilik oyunda Hırsız, üzerinde „12“ bulunan arazide başlar. Dört kişilik oyunda Hırsız Çölde başlar. Korsan ise oyuna X ile işaretlenmiş Deniz altıgeninde başlar.

Özel Zafer Puanları

Küçük adaların her birine inşa ettiğiniz ilk köy için fazladan 2 Zafer Puanı kazanırsınız. ZP Pullarını önünüze yerleştirin. Her oyuncu her adadan birer kere puan alabilir ama adaya yerleşen ilk oyuncu olmanıza gerek yoktur. Bir oyuncu bu şekilde toplam 6 (ada başı 2) Zafer Puanı kazanabilir.



Çevrede küçük adalar gözüküyor. Bazı gezginler bu adalarda altın madenleri olduğu ispatladı. Sonunda bu değerli madenle ilk kez karşılaşan Catanlılar, altına hücum etmek için gemilerini hazırladılar ve yeni keşif yarışı başladı!

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	14	2	2
Çöl	1	3	3
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	5	5	3
Orman	5	6	3
Mera	5	8	3
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
Dağ	5	11	3
Dağ	5	12	1
Toplam	42	Toplam	27



Senaryonun Sonu

Sıra bir oyuncudayken 14 Zafer Puanına sahipse oyunu anında kazanır.

Değişken Kurulum

Anakara

Büyük adaya ait tüm altıgenleri elinize alın, kapalı bir şekilde karıştırın ve rastgele şekilde aynı bölgeye yerleştirin. Ardından görsellerde bu adanın üstünde gösterilen sayı pullarını ve liman pullarını da rastgele dağıtın. İki kırmızı sayının yanyana gelmemesine dikkat edin.

Küçük Adalar

Kırmızı çerçevenin içindeki tüm altıgenleri (Deniz altıgenleri dahil) elinize alın, kapalı bir şekilde karıştırın ve rastgele şekilde kırmızı çerçevenin içine yerleştirin. Kalan sayı pullarını da karıştırıp rastgele yerleştirin. İki kırmızı sayının yan yana gelmemesine dikkat edin.

Bu kurulumda küçük ada sayısının değişmesi mümkündür. Bu durumda her ada başı 2 ZP kuralı geçerlidir. İsterseniz Deniz altıgenlerini karıştırmadan aynı yerlere yerleştirebilirsiniz.

Senaryo 2: Dört Ada



Kısa zamanda tecrübeli denizciler haline gelen Catanlılar, bir gün batıdaki "Dört Ada" grubuna ulaştı. Buradaki göz alabildiğine uzanan verimli araziler, meralar ve bereketli maden damarları; gözüpek Catanlıların ilgisini çekti. Yerleşim yerleri hızlıca farklı farklı adalara yayılmaya başladı.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	15	2	1
Çöl	-	3	2
Altın Madeni	-	4	2
Taş Ocağı	4	5	3
Orman	4	6	2
Mera	4	8	2
Tarla	4	9	3
Dağ	4	10	2
		11	2
		12	1
Toplam	35	Toplam	20

Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
4x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar:
18 Zafer Puanı Pulu



Kurulum

Eğer bu senaryoyu 3 oyuncuyla oynuyorsanız bu sayfadaki haritayı kurun. Eğer 4 oyuncu iseniz bir sonraki sayfadaki haritayı kurun.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Başlangıç köylerinizi istediğiniz adalara yerleştirebilirsiniz. Köyleriniz iki farklı adada veya aynı adada olabilir. Başlangıçta köy kurmadığınız

adalar sizin için „yabancı adalar“ sayılır. Kurulumda kıyılara temas ederek yerleştirdiğiniz köylerin yanına Gemi koymanız zorunludur. İsteseniz de kıyıdaki bir başlangıç köyünün yanına Yol koyarak başlayamazsınız.

Korsan/Hırsız

Bu senaryoda hem Hırsız hem de Korsan bulunmaktadır. Hırsız oyuna üzerinde „12“ bulunan arazide başlar. Korsan ise oyuna X ile işaretlenmiş Deniz arazisinde başlar.



Fakat Catanlıları bu ada takımına iten merak ve hırs, yerleşim kurmadıkları diğer adalarda neler olduğunu düşünmeden durmalarını önlüyor. Dolayısıyla Catanlılar rakiplerinden hızlı davranarak diğer adalara yayılmak istiyor!

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	12	2	1
Çöl	-	3	2
Altın Madeni	-	4	3
Taş Ocağı	4	5	3
Orman	5	6	2
Mera	5	8	2
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
Dağ	4	11	3
Dağ	4	12	1
Toplam	35	Toplam	23

Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
4x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar:
24 Zafer Puanı Pulu



Özel Zafer Puanları

Sizin için „yabancı“ olan adalara inşa ettiğiniz ilk köy için 2 Zafer Puanı Pulu kazanırsınız. Bu puanı her „yabancı ada“ için birer kere kazanabilirsiniz. Daha önce o adaya başka bir oyuncunun yerleşim yapıp yapmamasının önemi yoktur.

Kurulumda iki köyünü de aynı adaya yerleştiren oyuncular en fazla 6 ZP, iki farklı adaya yerleştiren oyuncular ise ne fazla 4 ZP kazanabilir.

Senaryonun Sonu

Sıra bir oyuncudayken 13 Zafer Puanına sahipse

oyunu anında kazanır.

Değişken Kurulum

Değişken kurulum sırasında 4 adanın da şekli aynı kalmalıdır. Deniz altıgenlerini kişi sayısına uygun görsele göre yerleştirin. Geri kalan tüm arazi altıgenlerini, sayı pullarını ve de liman pullarını tamamen rastgele dağıtabilirsiniz. Oyunun dengesi için Orman ve Mera arazilerindeki sayıların olasılığı çok düşük sayılar olmadığına dikkat edin.

Senaryo 3: Sisli Ada



Catanlı denizciler açıldıkları okyanusta yepyeni iki büyük ada keşfetti. Bu adaların arasında ise yoğun bir sis mevcut. "Sisli Ada" adını verdikleri bu alanın etrafındaki sis perdesi kimilerini yanılsa da sisten korkmayan hırslı denizciler, adada altın madenleri ve bereketli toprakların varlığından söz

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	18	2	-
Çöl	-	3	3
Altın Madeni	2	4	2
Taş Ocağı	4	5	3
Orman	5	6	3
Mera	5	8	3
Tarla	4	9	3
Dağ	4	10	2
Toplam	42	11	3
		12	2
		Toplam	24



Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
3x 3:1 Limanı

Kurulum

Senaryoda gösterilen arazi altıgenlerini ve sayı pullarını ayırın. Fazla altıgenleri ve pulları kutuya geri yerleştirin. Oyuncu sayınıza göre uygun görsele bakarak iki büyük adanın kurulumunu tamamlayın. Geriye kalan altıgenleri kapalı şekilde karıştırın ve „sisli“ gösterilen yerlere kapalı şekilde yerleştirin. Sayı pullarını kapalı şekilde oyun alanının yakınına deste olarak yerleştirin.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Başlangıç köylerinizi iki büyük adaya normal kurallara uyararak istediğiniz gibi yerleştirin. Kurulumda kıyılara temas ederek yerleştirdiğiniz köylerin yanına Gemi koymanız zorunludur. İsteseniz de kıyıda bir başlangıç köyünün yanına Yol koyarak başlayamazsınız.

Korsan/Hırsız

Bu senaryoda hem Hırsız hem de Korsan bulunmaktadır. Hırsız oyuna üzerinde „12“ bulunan arazide başlar. Korsan ise oyuna X ile



ediyor. Macera arayan Catanlılar, gemilerini hazırlıyor ve sislere doğru yolculuğa çıkıyor. Bakalım sisin içinde aradıkları zenginlikleri bulabilecekler mi? Yoksa zar zor edindikleri kaynaklar boş bir hayalin uğruna heba mı olacak?

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	15	2	1
Çöl	-	3	3
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	5	5	3
Orman	5	6	3
Mera	5	8	3
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
Toplam	42	11	3
		12	2
Toplam	42	Toplam	27



Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
Limanı
4x 3:1 Limanı

işaretlenmiş Deniz arazisinde başlar.

Yeni Altıgenlerin Keşfi

Eğer inşa ettiğiniz bir Gemi veya Yol, kapalı (sisli) bir arazinin bulunduğu bir Kesişime gidiyor ise, bu kapalı arazileri açın. Eğer Deniz altıgeni açıldıysa başka bir şey yapmanıza gerek yoktur. Eğer başka bir arazi açıldıysa üzerine rastgele bir sayı pulu yerleştirin. Daha sonra açtığınız altıgenlerin ürettiği kaynak türünden birer kaynak kartı kazanın.

Altın Madenlerinde istediğiniz bir kaynak kartını seçebilirsiniz.

Senaryonun Sonu

Sıra bir oyuncudayken 12 Zafer Puanına sahipse oyunu anında kazanır.

Değişken Kurulum

Değişken kurulum sırasında 2 adanın ve sisli bölgenin şekli aynı kalmalıdır. Deniz altıgenlerini kişi sayısına uygun görsele göre yerleştirin. Geri kalan tüm arazi altıgenlerini, sayı pullarını ve de liman pullarını tamamen rastgele dağıtabilirsiniz. Açık başlayan adalarda iki kırmızı sayının yan yana gelmemesine dikkat edin.

Senaryo 4: ölün Ötesinde



Batiya yaptıkları uzun yolculuğun ardından Catanlılar, burada devasa bir öl tarafından ikiye ayrılmış yeni bir ada keşfetti. "öl Adası" dedikleri bu adaya yerleşmelerinden kısa bir süre sonra öncü birlikler, ölün öte yanında bereketli topraklar olduğu haberini getirdi. Gemiler de güney denizinin ötesinde

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	10	2	1
öl	3	3	2
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	3	5	3
Orman	5	6	3
Mera	4	8	3
Tarla	4	9	3
Dağ	4	10	2
		11	1
		12	1
Toplam	35	Toplam	22

Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
3x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar:
24 Zafer Puanı Pulu



Kurulum

Eğer bu senaryoyu 3 oyuncuyla oynuyorsanız bu sayfadaki haritayı kurun. Eğer 4 oyuncu iseniz bir sonraki sayfadaki haritayı kurun.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Büyük ada bir öl Şeridi ile ikiye ayrılmıştır. ölün arkasında kalan bölge (Kırmızı çerçeve ile belirtilmiştir) „Bilinmeyen Diyar“ olarak adlandırılır. Yerleşim aşamasında oyuncular iki

köyünü de büyük adanın öl şeridinin altında kalan kısmına yerleştirmelidir. Kurulumda kırmızı çizgiler üzerine köy yerleştirilemez. Küçük adalar ve bilinmeyen diyar oyun kuralları için „yabancı ada“ sayılır. (Kırmızı çerçevele tüm bölgeler)

Korsan/Hırsız

Bu senaryoda hem Hırsız hem de Korsan bulunmaktadır. Hırsız oyuna 3 öl altıgeninden birinde başlar. Korsan ise oyuna X ile işaretlenmiş Deniz arazisinde başlar.



altın madenli yeni adacıklar keşfettiğinde, Catanlılar bu topraklardan faydalanmak için birbiriyle mücadeleye girişti. Bir avuç kumdan korkmayanlar çölü aşmak üzere yola çıkarken, kalanlar küçük adalara doğru rotalarını çizdi. Herkesin amacı aynı, yayılmak ve zenginleşmek.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	12	2	1
Çöl	3	3	3
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	5	5	3
Orman	5	6	3
Mera	5	8	3
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
Toplam	42	11	3
		12	2
		Toplam	27



Özel Zafer Puanları

Sizin için „yabancı“ olan adalara inşa ettiğiniz ilk köy için 2 Zafer Puanı Pulu kazanırsınız. Bu puanı her „yabancı ada“ için birer kere kazanabilirsiniz. Daha önce o adaya başka bir oyuncunun yerleşim yapıp yapmamasının önemi yoktur. Bir oyuncu bu şekilde toplam 8 (ada başı 2) Zafer Puanı kazanabilir.

Senaryonun Sonu

Sıra bir oyuncudayken 14 Zafer Puanına sahipse oyunu anında kazanır.

Değişken Kurulum

Büyük adanın çöl ve bilinmeyen diyar dışında kalan tüm altıgenlerini, sayı pullarını ve limanlarını kendi içlerinde karıştırıp rastgele yerleştirin. İsterseniz kırmızı çerçeveler içinde kalan tüm deniz dışı arazileri ve üstlerindeki sayı pulları da karıştırıp rastgele şekilde yerleştirebilirsiniz. Kırmızı sayıların yan yana veya bir Altın Madenine denk gelmemesine dikkat edin.

Senaryo 5: Kayıp Kabile



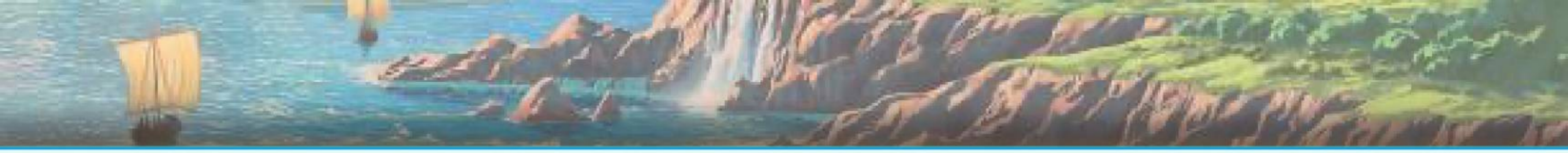
Güneye yolculuk eden Catanlılar, karşılarına çıkan garip şekilli adaya yerleşmekte geç kalmadılar. Çevre suları keşfe çıktıklarında, yabancı insanların yaşadığı küçük adaları buldular. Bu yabancıların kendileriyle benzer dili konuştuklarını ve aynı hikayeleri anlattıklarını farkettiler. Daha sonra bu insanların atalarının, yüzyıllar önce Catan'dan gemilerle çıktıklarını ancak kaybolup bu adalara yerleştiklerini öğrendiler. Catanlıların kayıp uzak akrabalarını bulması iki tarafta da büyük bir neşe yarattı ve yardımlaşıp hediyeleşmekten geri durmadılar.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	19	2	1
Çöl	3	3	2
Altın Madeni	2	4	2
Taş Ocağı	5	5	2
Orman	5	6	2
Mera	5	8	2
Tarla	5	9	2
Dağ	5	10	2
		11	2
		12	1
Toplam	49	Toplam	18



Limanlar: 5x 2:1 Kaynak Limanı, 1x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar: 4 Gelişim Kartı, 8 Zafer Puanı Pulu



Kurulum

3 ve 4 oyunculu oyunların kurulumu aynıdır.

Uyarı: Küçük adaların üzerine sayı pulu konulmayacaktır.

8 adet Zafer Puanı Pulunu şekilde gösterilen kıyılara yerleştirin. 6 Liman Pulunu karıştırıp gösterilen yerlere açık şekilde rastgele yerleştirin. Gelişim Kartı destesini karıştırıp kapalı 4 kart çekin. Bu kartları şekilde gösterilen yerlere kapalı şekilde yerleştirin.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Başlangıç köylerinizin ikisini de büyük adaya yerleştirmeniz zorunludur. CATAN Ana Oyun'un kurallarına göre normal yerleşim yapın. Eğer köylerinizi kıyıya yerleştirirseniz, yol yerine gemi koyabilirsiniz. Oyun boyunca hiçbir zaman küçük adalara köy veya şehir inşa edilemez ve bu adalar kaynak üretmez.

Korsan/Hırsız

Bu senaryoda hem Hırsız hem de Korsan bulunmaktadır. Hırsız oyuna 3 Çöl altıgeninden birinde başlar. Korsan ise oyuna X ile işaretlenmiş Deniz arazisinde başlar.

Zarda „7“ atıldığında Hırsız veya Korsanı hareket ettirebilirsiniz. Hırsızın küçük adalara yerleştirilmesi yasaktır. Hırsız başladığı Çölü terk ettikten sonra bir daha geri döndürülemez.

Hediyeler

Kayıp kabilenin size sunduğu hediyeler Zafer Puanı Pulları, Gelişim Kartları ve Liman Pulları ile temsil edilmiştir.

Özel Zafer Puanları

Gemileriniz ile ZP Pulunun bulunduğu bir kenara ulaşırsanız oradaki ZP Pulunu önünüze alırsınız. Bir ZP Pulu alındıktan sonra yeniden yerleştirilmez ve başka bir oyuncu aynı kenara gelirse puan kazanamaz.

Gelişim Kartları

Gelişim Kartı bulunan bir kenara Gemi inşa eder veya bir Geminizi hareket ettirirseniz, o Gelişim Kartını elinize alırsınız. Bu kartı bu tur satın almış sayılırsınız ve aynı turda kullanamazsınız.

Limanlar

Bir Liman Pulunun bulunduğu kenara gemi yerleştirirseniz, oradaki Liman Pulunu elinize alırsınız.

Eğer bir deniz altıgeninin kıyısında limansız bir köyünüz veya şehriniz var ise bu Liman Pulunu hemen oraya yerleştirmek zorundasınız. Eğer limanı yerleştirmeye uygun birden fazla yeriniz varsa istediğinizi seçebilirsiniz.

Bir kıyı köyü veya şehri en fazla 1 liman puluna temas edebilir.

Eğer kıyıda uygun bir köyünüz veya şehriniz yoksa Liman Pulu önünüzde bekler. Liman Pulunu yerleştirmeye uygun köyünüz olduğu anda yerleştirmek zorundasınız.

Liman Pulunun sunduğu ticareti koyduğunuz andan itibaren kullanabilirsiniz.

Senaryonun Sonu

Sıra bir oyuncudayken 13 Zafer Puanına sahipse oyunu anında kazanır.

Değişken Kurulum

Büyük adadaki arazi altıgenleri ve sayı pullarını rastgele yerleştirin. En sağdaki 3 arazi altıgenine yüksek olasılıklı sayıların (5, 6, 8 ve 9) konmadığına emin olun.

Senaryo 6: Bulunmaz Kumaş



Yolculukları sırasında Catanlılar, "Kayıp Kabile"nin yerleştiği daha bir çok başka adayla karşılaştı. Yüzyıllar boyu yün üstüne çalışmış akrabalarının muhteşem giysileri Catanlıların ilgisini çekti. Kendi kumaş üretim yetenekleri, akrabaları kadar iyi olmayan Catanlılar bu kıymetli kumaşın alım satımında fırsat gördü ve ticareti için kollarını sıvadı.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	18	2	2
Çöl	2	3	3
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	3	5	3
Orman	4	6	3
Mera	4	8	3
Tarla	5	9	3
Dağ	4	10	3
		11	3
		12	2
Toplam	42	Toplam	28



Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
4x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar:
50 Kumaş Pulu

Kurulum

3 ve 4 oyunculu oyunların kurulumu aynıdır. Haritayı şekilde gösterildiği gibi kurun. Liman Pullarını karıştırıp gösterilen yerlere açık şekilde rastgele yerleştirin. Ortadaki 4 küçük adada ikişer sayı pulu bulunur. Bu sayı pulları kesişimlere yerleştirmelidir ve „Kayıp Kabilenin“ köyleridir. Bu 8 köyün her birinin yanına 5 adet Kumaş Pulu yerleştirin. Kalan 10 Kumaş Pulunu oyun sahasının yanına koyun.

18

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Bu senaryoda oyuncular oyuna 3 köy ile başlar. İlk 2 köyünüzü iki büyük adaya normal kurallara uyarak istediğiniz gibi yerleştirin. 2. köyünü en son yerleştiren oyuncudan başlayarak 3. köylerinizi yerleştirin ve sadece 3. köyünüzün etrafındaki kaynakları alarak oyuna başlayın. Eğer köylerinizi kıyıya yerleştirirseniz, yol yerine gemi koyabilirsiniz. Küçük 4 adaya köy konamaz.



Kumaş Ticareti

Bir „Kayıp Kabile“ köyü ile kendi köy/şehriniz arasında bir gemi yolu kurduğunuzda bu köy ile bir ticaret hattı kurmuş olursunuz. Bir köy ile ticaret hattı kurduğunuz anda o köyün yanındaki Kumaş Pullarından birini önünüze alın.

İlerleyen turların Kaynak Üretimi aşamasında zarda köyü temsil eden sayı gelirse ve o köyün yanında en az 1 Kumaş Pulu var ise, bu köy ile ticaret hattı olan oyuncular birer Kumaş Pulu kazanır. Bir köyün birden fazla oyuncuyla ticaret hattı olabilir. Eğer köyün yanında o köyden kumaş alacak tüm oyunculara yetecek kadar Kumaş Pulu yok ise eksik kalan pulları oyun sahasının kenarı ayrılan pullardan tamamlayın.

Eğer zarda kumaşı kalmayan bir köyün sayısı gelirse o köyden kimse Kumaş Pulu kazanmaz. (Saha kenarındaki Kumaş Pulları sadece eksik kalan üretimleri tamamlamak içindir.)

Önünüzdeki her 2 Kumaş Pulu 1 Zafer Puanı değerindedir.

Gemi Hareketi

Bir köyünüz veya şehriniz ile Kayıp Kabile köyü arasında bir gemi yolu kurduğunuz anda o hattaki bütün gemiler kapalı sayılır. Yani bu hattaki hiçbir gemiyi hareket ettiremezsiniz. Bu kural köyün Kumaş Pulu bitse de geçerlidir.

Korsan/Hırsız

Bu senaryoda hem Hırsız hem de Korsan bulunmaktadır. Hırsız oyuna üzerinde „12“ bulunan rastgele bir arazide başlar. Hırsız hiçbir zaman Kayıp Kabile köylerinin bulunduğu adalara hareket ettirilemez (Çöller dahil). Korsan ise oyuna X ile işaretlenmiş Deniz arazisinde başlar.

Bu senaryoda korsanın hareketi için bir özel kural mevcuttur: Korsan figürü sadece en az bir Kayıp Kabile köyü ile ticaret hattı kurmuş oyuncular tarafından hareket ettirilebilir. Korsanı yerleştirdiğinizde Korsan figürünün konduğu deniz altıgenine temas eden Gemiye sahip bir oyuncudan ya 1 Kaynak Kartı ya da 1 adet Kumaş Pulu çalabilirsiniz.

En Uzun Yol

Bu senaryoda „En Uzun Yol“ kartı kullanılmaz. „En Güçlü Ordu“ kartından normal şekilde puan alabilirsiniz.

Senaryonun Sonu

Bu senaryo 2 şekilde bitebilir:

Sıra bir oyuncudayken 14 Zafer Puanına sahipse oyunu anında kazanır.

Eğer 3 veya daha az „Kayıp Kabile“ köyünün yanında Kumaş Pulu kalırsa oyun anında sonlanır. En çok puana sahip oyuncu oyunu kazanır. Beraberlik durumunda daha çok Kumaş Puluna sahip oyuncu oyunu kazanır.

Değişken Kurulum

İki büyük adanın arazi altıgenlerini ve sayı pullarını karıştırıp rastgele şekilde yerleştirin. Ortadaki 4 „Kayıp Kabile“ adasının yerlerini, arazilerini veya sayı pullarını değiştirmeyin. Hırsız üzerinde „12“ bulunan iki araziden birine rastgele yerleştirin.

Senaryo 7: Korsan Adaları



Bir süredir denizcilere bela olan korsanlar, kuzeybatıdaki Catan krallığını işgal etti. Gemilerde yatıp kalkan bu kanunsuzlar, barışçıl Catanlıların zayıf ticaret gemilerini kolaylıkla yok etti ve köylerini yağmaladı. Yerleştikleri adalarda kaleler kuran korsanlar, yağmaya devam etmek için doğuya yöneldi. Buna daha fazla izin veremeyecek Catanlılar gemilerini silahlandırmanın zamanı geldiğine karar verdi ve korsanları evlerinden sürüp vatanlarına dönmek isteyen Catanlılar harekete geçti.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	19	2	1
Çöl	3	3	2
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	5	5	3
Orman	5	6	3
Mera	5	8	3
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
		11	2
		12	1
Toplam	49	Toplam	24



Limans: 5x 2:1 Kaynak Limanı, 3x 3:1 Limanı
Gerekli Parçalar: 12 Korsan Kalesi Pulu, 4 Oyuncu Pulu

Kurulum

Haritayı şekilde gösterildiği gibi kurun. Liman Pullarını karıştırıp gösterilen yerlere açık şekilde rastgele yerleştirin.

Uyarı: Orta adadaki Mera ve sol üst adadaki Taş Ocağı kaynak üretmez. Bu arazilerin üzerine sayı pulu konulmaz.

Her oyuncu renginden birer Köy ve Gemiye şekilde gösterildiği gibi Doğu Adasına (sağdaki

büyük ada) yerleştirin. Doğu Adasında oyun boyunca normal inşaat yapabilirsiniz. Geriye kalan adalar Korsan Adaları sayılır.

Batı Adalarının kıyılarında 4 adet Korsan Kalesi bulunmaktadır. Korsan Kalelerini aynı renkteki 3 Korsan Kalesi Pulunu üst üste koyarak gösterilen yerlere yerleştirin. Ardından bu pulların üzerine aynı renkte bir Köy figürü yerleştirin.

Oyuncu Pullarını renklerine göre gösterilen yerlere yerleştirin.



Uyarı: Eğer bu senaryoyu 3 oyuncuyla oynuyorsanız beyaz renkli figürlerin kurulumunu yapmayın. Ayrıca Gelişim Kartı destesindeki tüm Zafer Puanı kartlarını oyundan çıkarın. 4 oyunculu oyunda Zafer Puanı kartları Gelişim destesinde kalır ama bu kartlar da Şövalye kartıymış gibi oynanır.

„En Uzun Yol“ ve „En Güçlü Ordu“ puan kartları bu senaryoda kullanılmaz.

Zafer Puanı ve Şövalye Gelişim Kartları bu senaryoya özel yeni kurallara sahiptir. Bu kartları normal etkileri ve puanları için kullanamazsınız.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Haritada bulunan birer köye ek olarak normal kurallara uygun şekilde ikişer başlangıç köyü yerleştirin. Bu köyler sadece Doğu Adasına yerleştirilebilir. Yerleşim aşamasının sonunda 3 Köyünüz olacaktır. Ayrıca Batı Adalarında da birer köy figürünüz olacaktır. Bu figürler şimdilik Köy olarak sayılmazlar.

Korsan/Hırsız

Korsan figürü bu senaryoda Korsan Filosunu temsil etmektedir. Oyuna X ile işaretli deniz altıgeninde başlar. Bu senaryoda Hırsız bulunmamaktadır.

Gemi İnşası

Bu senaryoda oyuncular Batı Adalarına doğru giden yalnızca bir gemi hattı kurabilirler. Bu gemi hattı her zaman görselde gemi ile başlayan kıyı köylerinden başlamalı ve mümkün olan en kısa yoldan kendi rengindeki oyuncu puluna doğru olmalıdır. Oyuncu puluna ulaştıktan sonra bu hat kendi renginizdeki Korsan Kalesine doğru devam etmelidir. Bu gemi hattı dallanamaz veya başka oyuncuların yolunu kapatacak şekilde yerleştirilemez.

Doğu Adasının doğu kıyısında normal şekilde gemi hatları inşa edilebilir.

Savaş Gemileri

Bir Şövalye kartı (veya 4 oyunculu oyunda ZP

kartı) oynadığınızda bir normal geminizi „Savaş Gemisine“ çevirebilirsiniz. Bir geminin „Savaş Gemisi“ olduğunu göstermek için gemi figürünü yan çevirin. Kullandığınız kartı ıskartaya çıkarın.

Uyarı: Gelişim Kartı destesinde kart kalmaz ise deste yenilenmez. Oyun boyunca daha fazla gelişim kartı satın alınamaz.

Korsan Filosu

Korsan Filosu ortadaki Çöl adalarının etrafında saat yönünde devriye gezer. Kaynak Üretimi aşamasında zar atıldığında kaynak üretilmeden önce Korsan Filosu hareket ettirilmelidir. Korsan figürünü iki zarda küçük gelen sayı kadar altıgen hareket ettirin. Eğer zarlar eşit ise bir zardaki değer kadar hareket ettirin. Korsan hareketinden sonra normal şekilde kaynak kartlarınızı alabilirsiniz.

Korsan Saldırıları

Eğer Korsan Filosu hareketini bitirdiğinde bir köy veya şehre temas eden bir altıgende ise Korsan Saldırısı gerçekleşir. Saldırı, zar sonucu (kaynak veya „7“) uygulanmadan önce çözümlenmelidir.

- Korsan Filosunun gücü bu tur kullandığı hareket değerine, yani küçük zara eşittir.
- Savunma yapan oyuncunun gücü sahip olduğu toplam Savaş Gemisi kadardır.
- Eğer Korsan Filosu daha güçlü ise saldırdığı oyuncu elinden kaynak kartı kaybeder. Bu kartlar başka bir oyuncu tarafından rastgele çekilip kart kabına konur. Çekilecek kart sayısı oyuncunun sahip olduğu Şehir sayısından bir fazladır. (2 Şehir = 3 Kaynak Kartı)
- Eğer savunan oyuncu daha güçlü ise kart kabından istediği bir kaynak kartını kazanır.
- Beraberlik durumunun bir etkisi yoktur.

Korsan Adasına Yerleşmek

Kendi renginizdeki Oyuncu Puluna Gemi hattınız ile eriştiğinizde o pulun olduğu Kesişime normal maliyetini ödeyerek bir Köy kurabilirsiniz. Bu Köy normal şekilde geliştirilerek Şehir ile değiştirilebilir. Bir oyuncu Korsan Adaları üzerinde sadece kendi Oyuncu Pulunun bulunduğu Kesişime Köy veya Şehir inşa edebilir.

Uyarı: Korsan Adalarına Köy inşa etmek, Korsan Saldırısına uğrama riskinizi arttırır.

Zarda „7“ Atılması

Bu senaryoda Hırsız yoktur. Zarda „7“ atıldığında elinde yediden fazla kart olan tüm oyuncular ellerindeki kartların yarısını kart kabına geri vermelidir. Zarı atan oyuncu istediği bir oyuncudan bir kart çalar.

Bir Korsan Kalesini Ele Geçirmek

Gemi hattınızla kendi renginizdeki Korsan Kalesine vardığınızda orayı ele geçirmek için saldırabilirsiniz. Korsanların gücünü belirlemek için bir zar atın.

- Eğer toplam Savaş Gemisi sayınız gelen zar sonucundan yüksek ise saldırınız başarılıdır ve Korsan Kalesinin altından bir pulu kaldırın.
- Eğer toplam Savaş Gemisi sayınız zardaki

sonuçtan küçükse kaleye ulaşan gemi hattınızın en öndeki 2 gemisini sahadan kaldırın.

- Beraberlikte sadece 1 geminizi kaldırın.

Bir saldırı yaptıktan sonra sıranız sona erer. Bir turda bir saldırı deneyebilirsiniz. Eğer savaşta gemi kaybettiyseniz ilerleyen turlarda kaleye saldırabilmek için önce kaybettiğiniz Gemileri tekrardan inşa etmeniz gerekir.

Bir Korsan Kalesinin altındaki 3 pul da kalktığında kaleyi ele geçirirsiniz. Köy artık sizindir ve normal şekilde puan ve kaynak üretimi sağlar.

Senaryonun Sonu

Kendi rengindeki Korsan Kalesini ele geçirmiş bir oyuncu kendi turunda 10 veya daha fazla Zafer Puanına sahipse oyunu kazanır. Korsan Kalesini ele geçirmemiş bir oyuncu oyunu bitiremez. Eğer oyun bitmeden tüm Korsan Kaleleri ele geçirilirse Korsan Figürünü oyundan çıkarın.

Değişken Kurulum

Bu senaryo değişken kurulumuna uygun değildir.

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	19	2	2
Çöl	3	3	3
Altın Madeni	2	4	3
Taş Ocağı	5	5	3
Orman	5	6	3
Mera	5	8	3
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
		11	3
		12	1
Toplam	49	Toplam	27

Senaryo 8: CATAN Harikaları



Limanlar: 5x 2:1 Kaynak Limanı, 4x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar: 5 Catan Harikası Kartı, 5 Büyük Sur Pulu, 2 Büyük Köprü Pulu, 4 Oyuncu Pulu



Korsanları defettikten sonra Catanlılar, yaşadıkları huzurlu dönemle beraber kültür, sanat ve mimariye yöneldi. Catan'ın şanına yaraşacak eserlerin inşası kısa zamanda Catanlılar arasında bir çekişme yaratmaya başladı. İlk Catan Harikasını kim tamamlayıp bu tatlı rekabeti kazanacak?

Kurulum

Haritayı yan sayfadaki şekilde gösterildiği gibi kurun. Liman Pullarını karıştırıp gösterilen yerlere açık şekilde rastgele yerleştirin. 5 Catan Harikası kartını ve Oyuncu Pullarını haritanın yanına yerleştirin. Büyük Sur Pullarını şekilde gösterilen yerlere (Çöl arazilerinin sınırına) yerleştirin. Büyük Köprü Pullarını da şekilde gösterilen yerlere (Boğazı en yaklaştığı iki kesişime) karşılıklı yerleştirin.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Küçük adalara, özel pulların bulunduğu Kesişimlere ve ünlem ile işaretli Kesişimlere başlangıç Köylerinizi yerleştiremezsiniz. Bu Kesişimler hariç normal kurallara göre 2 başlangıç köyünüzü yerleştirin.

Özel Zafer Puanları

Küçük adaların birine inşa ettiğiniz ilk köy için fazladan 1 Zafer Puanı kazanırsınız. Bu puanı almak için o adaya yerleşen ilk oyuncu olmanıza gerek yoktur. Bir oyuncu bu şekilde sadece 1 ZP kazanabilir. (ada başı 1 değil)

Catan Harikalarını İnşa Etmek

Catan Harikası inşa etmeye başlayan ilk oyuncu, 5 Catan Harikası'ndan istediğini seçebilir. Daha sonra başlayan oyuncular, geriye kalan Catan Harikaları arasından seçim yapmalıdır. Her oyuncu sadece bir Catan Harikası inşa edebilir.

Bir Catan Harikasının ön koşullarını sağladığınız anda o Harikayı kendinizin ilan edebilirsiniz. Bunun için herhangi bir kaynak ödemenize gerek yoktur. Örneğin; Büyük Tiyatro'ya başlamak istiyorsanız, öncesinde 2 Şehir inşa etmiş olmalısınız.

Ön koşulunu sağladığınız bir Catan Harikası inşa etmeye başladığınızda kendi renginizdeki oyuncu pulunu kartın alt kısmına yerleştirin. Bu Catan Harikasını sadece siz inşa edebilirsiniz ve başka bir harikayı inşa edemezsiniz.

Catan Harikaları 4 aşamada tamamlanır. Her aşama kartın üst kısmında belirtilen 5 kaynak ödenerek inşa edilir.

İlk aşamanın kaynaklarını ödediğinizde kartın altına yerleştirdiğiniz pulunuzu „1“ yazan kutuya yerleştirin. Aynı kaynakları tekrar ödediğinizde bir sonraki aşamayı inşa eder ve pulunuzu ilgili kutuya taşırsınız.

Eğer gerekli kaynaklara sahipseniz aynı turda birden fazla aşama inşa edebilirsiniz.

Korsan/Hırsız

Hırsız oyuna rastgele bir Çölde başlar. Korsan bu senaryoda kullanılmamaktadır.

Senaryonun Sonu

Bu senaryo 2 şekilde bitebilir:

Bir oyuncu seçtiği Catan Harikasının 4. aşamasını inşa ettiği anda oyunu kazanabilir.

Ya da sıra bir oyuncudayken en az 10 Zafer Puanına sahipse ve inşa ettiği Catan Harikasında diğer tüm oyunculardan daha ileri bir aşamada (eşitlik sayılmaz) ise oyunu anında kazanır.

Değişken Kurulum

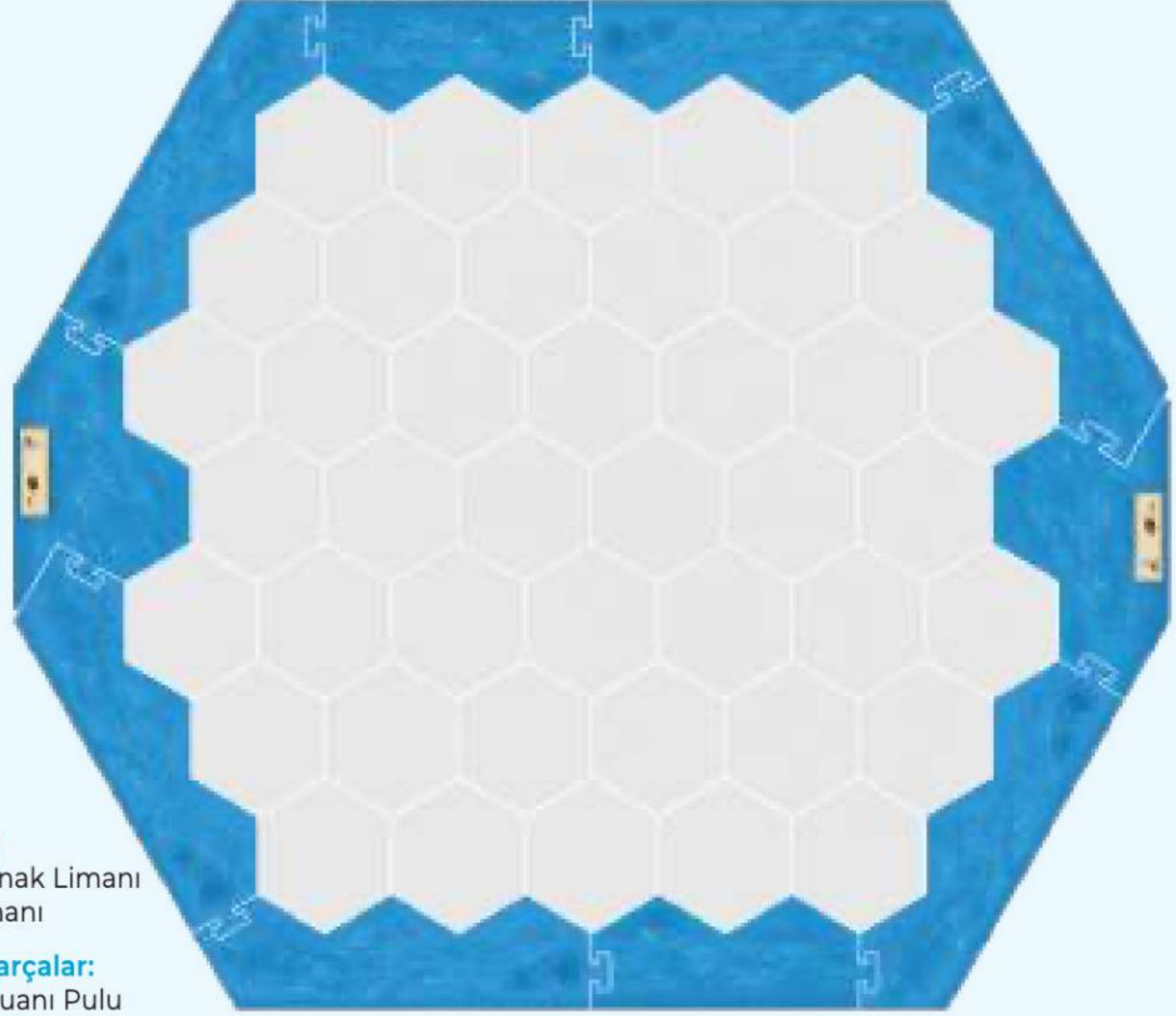
Büyük adanın arazileri ve sayı pulları adanın şeklini değiştirmeden rastgele yerleştirilebilir. Çöle komşu arazilerde „6“ ve „8“ sayı pulunun olmadığına emin olun. Küçük adalardaki arazi ve sayı pullarını değiştirmeyin.



Yeni Dünya (Serbest Kurulum)

Maceraya doymadınız mı? Daha fazlasını mı arıyorsunuz? Doğru yerdesiniz! Kendi senaryonuzu oluşturun! Rastgele adalar kurun, gönlünüze göre oynayın! İsterseniz kendi Catan maceralarınızı yazın, tamamıyla özgürsünüz!

Arazi Parçaları	Adet	Sayı Pulları	Adet
Deniz	19	2	1
Çöl	-	3	3
Altın Madeni	-	4	3
Taş Ocağı	4	5	3
Orman	5	6	2
Mera	5	8	2
Tarla	5	9	3
Dağ	5	10	3
		11	2
		12	1
Toplam	42	Toplam	23



Limanlar:
5x 2:1 Kaynak Limanı
5x 3:1 Limanı

Gerekli Parçalar:
16 Zafer Puanı Pulu

Kurulum

Kıyı parçalarını şekilde gösterildiği gibi yerleştirin. Listede belirtilen arazi parçalarını ve sayı pullarını kapalı şekilde karıştırıp haritaya rastgele yerleştirin. Deniz arazilerine sayı pulu koymayın. İki kırmızı sayı pulunun yan yana gelmediğinden emin olun.

Tüm liman pullarını karıştırın ve kapalı bir deste haline getirin. En son gemi yolculuğu yapmış oyuncudan (veya rastgele belirleyin) başlayarak, oyuncular sırayla desteden bir liman pulu çeker ve haritada istediği bir yere yerleştirir. Bir Kesişim en fazla bir limana temas edebilir.

Hırsız oyuna üzerinde „12“ bulunan arazide başlar. Korsan ise rastgele bir Deniz arazisinde başlar.

Haritanız 3'den az adaya sahipse arazileri tekrar dağıtmanız tavsiye edilir.

Senaryo Kuralları

Yerleşim Aşaması

Normal kurallara göre iki Köy yerleştirin. Başlangıç Köyü yerleştirmedığınız tüm adalar „yabancı ada“ sayılır.

Özel Zafer Puanları

Sizin için „yabancı“ olan adalara inşa ettiğiniz ilk köy için 1 Zafer Puanı Pulu kazanırsınız.

Senaryonun Sonu

Sıra bir oyuncudayken 12 Zafer Puanına sahipse oyunu anında kazanır.

Ek Değişiklik İmkanları

İsterseniz arazi parçalarına aynı sayıda Deniz altıgeni çıkararak Altın Madenleri ve/veya Çölleri ekleyebilirsiniz. Ayrıca varolan senaryolardan esinlenerek kendi senaryolarınızı yaratabilirsiniz.